

**LAPORAN AKHIR PNBP
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**



**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
SENI LUKIS TEKNIK CAT AIR**

**Drs. Abdul Azis Said, M.Sn. (NIDN: 0004115803)
Dian Cahyadi, S.Ds., M.Ds. (NIDN: 0018057704)
Nurabdiansyah, S.Pd., M.Sn. (NIDN: 0016058111)**

Dibiayai oleh:
DIPA Universitas Negeri Makassar
Nomor: SP DIPA-042.04.2.400104/2015, Tanggal 15 April 2015.
Sesuai Surat Keputusan Rektor Universitas Negeri Makassar
Nomor: 652/UN36/PL/2015, tanggal 13 Mei 2015.

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

Oktober, 2015

HALAMAN PENGESAHAN USUL PENELITIAN PNBP

Judul Penelitian : Perancangan Media Pembelajaran
Seni Lukis Teknik Cat Air

Peneliti/Pelaksana

- a. Nama Lengkap : Drs. Abdul Azis Said, M.Sn.
- b. NIDN : 0004115803
- c. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
- d. Program Studi : Desain Komunikasi Visual
- e. Nomor HP : 081242383425

Anggota (1)

- a. Nama Lengkap : Dian Cahyadi, S.Ds., M.Ds.
- b. NIDN : 0018057704

Anggota (2)

- a. Nama Lengkap : Nurabdiansyah, S.Pd., M.Sn.
- b. NIDN : 0016058111


Biaya yang disetujui : Rp. 8.000.000,-

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni dan Desain,



Dr. H. Kartajayadi, M.Sn.
NIP.19650708 198903 1 002

Makassar, 15 Oktober 2015
Ketua,



Drs. Abdul Azis Said, M.Sn.
NIP.19551201 198212 1 001

Menyetujui:
Ketua Lembaga Penelitian
Universitas Negeri Makassar,



Prof. Dr. H. Jufri, M.Pd.
NIP 19591231 198503 1 016

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membuat prototype *sistem, metode dan pola* media pembelajaran teknik melukis cat air, dimana produk akhirnya direkam dalam media DVD. Metodologi yang diterapkan adalah 'metodologi riset desain' yang mencakup tiga tahapan yaitu: analisis, sintesis, dan evaluasi. Dalam proses analisa, dilakukan identifikasi masalah berkaitan dengan tujuan pembelajaran, analisis *story board* setiap bagian materi ajar melukis cat air yang disertai dengan sketsa awal, dan identifikasi faktor-faktor utama yang berkaitan dengan perancangan multimedia pembelajaran. Dalam proses sintesa, dilakukan 'peragaan melukis cat air' berdasarkan *story board*, merekam tahapan percobaan yang dilakukan (statis dan animasi), mengorganisasi dan kompilasi basis data di dalam sistem software. Evaluasi dilakukan terhadap hasil akhir setiap tahapan percobaan melukis cat air yang dilakukan, dengan verifikasi berdasarkan identifikasi masalah dan tujuan pembelajaran. Manfaat hasil penelitian ini adalah memudahkan pengajar memberikan pengayaan pada mata kuliah dan atau mata pelajaran seni (untuk tingkat SLTA) dalam proses pembelajaran, serta dapat pula dipergunakan oleh pihak-pihak yang membutuhkannya. Selanjutnya, sistem, metode, dan pola yang dihasilkan dapat diterapkan untuk perancangan media pembelajaran mata kuliah lainnya. Selain itu, hasil akhirnya dapat dijadikan sebagai bahan dasar penulisan naskah buku ketrampilan 'dasar teknik melukis cat air' yang dapat dimanfaatkan di lingkungan akademis dan masyarakat umum sebagai pengetahuan ketrampilan.

Kata kunci: *desain/perancangan, media pembelajaran, cat air.*

Abstract

This research aims to create a prototype system, method and pattern learning media watercolor painting technique, in which the product was finally recorded in DVD media. The methodology applied is the 'methodology design research' which includes three stages: analysis, synthesis, and evaluation. In the process of analysis, to identify problems related to the learning objectives, analysis storyboarded every part of teaching materials watercolor painting is accompanied by a preliminary sketch, and the identification of the main factors related to the design of multimedia learning. In the synthesis process, performed 'demonstration of watercolor painting' is based on the story board, recording the stages of a practice (static and animated), to organize and compile the database in the system software. Evaluation of the final results of each stage of the experiment conducted watercolor painting, with verification based on the identification of problems and learning objectives. The benefits of this research is to facilitate teachers provide enrichment to the subject or subjects of the art (for the senior secondary level) in the learning process, and can also be used by those who need it. Furthermore, the system, method, and the resulting pattern can be applied to the design of a medium of learning other subjects. In addition, the end result can be used as a basic ingredient script writing skills books 'basic watercolor painting techniques' which can be utilized in the academic environment and the general public as skill and knowledge.

Keywords: design, instructional media, watercolor.

PRAKATA

Banyak orang yang beranggapan bahwa mendesain hanya sekedar suatu kegiatan menggambar (statis) di atas permukaan datar (dwimatra) atau membuat gambar bergerak (animasi) dengan menggunakan peralatan teknologi, atau dengan kata lain hanya untuk membuat/menciptakan bentuk rupa/visual. Padahal menggambar atau membuat rupa/visual dalam bidang desain, hanyalah salahsatu bagian dari keseluruhan rangkaian proses mendesain, dimana ‘gambar-desain’ yang dihasilkan adalah salahsatu ‘akibat’ dari ‘proses mendesain’ itu, bukan menjadi tujuan utama dari mendesain. Meskipun harus diakui pula bahwa dalam ranah seni rupa (desain dipahami sebagai bagian dari seni rupa), hasil akhir dari proses desain yang dilakukan adalah berupa gambar-desain, namun gambar-desain yang dihasilkan tersebut haruslah betul-betul merupakan solusi komprehensif yang mampu memberikan solusi/pemecahan dari thema permasalahan topik bahasan. Dengan demikian solusi yang cermat dan cerdas hanya dapat dihasilkan dengan melakukan proses desain secara bertahap dan sistematis dengan metodologi desain yang betul.

Mendesain merupakan suatu kumpulan proses kegiatan yang dilakukan secara bertahap dengan metodologi khusus, dimana dalam proses tersebut melibatkan berbagai faktor yang harus dipertimbangkan berkaitan dengan thema yang menjadi permasalahan atau yang muncul/dissuekan yang bertujuan untuk menemukan solusi/jawaban secara konprehensif. Oleh karena itu, dalam kegiatan merancang (mendesain) media pembelajaran, faktor-faktor yang berkaitan dengan pembelajaran menjadi hal yang sangat penting, terutama tujuan materi ajar yang disajikan dalam sebuah kurikulum (baca: mata kuliah/pelajaran), dimana dalam merancang media pembelajaran ini melibatkan berbagai keahlian dan ketrampilan, atau dapat dikatakan membutuhkan berbagai pakar disiplin ilmu dan tidak hanya sekedar ditangani oleh pakar bidang seni rupa saja.

Semoga capaian hasil yang kami peroleh untuk sementara ini, dapat dikembangkan-terapkan sampai dengan tahapan uji coba di berbagai institusi pendidikan seni dan desain. Harapan kami, hasil akhir dari perancangan ini mampu menginspirasi para pengajar untuk dapat berbuat yang sama dengan perancangan ini, tentunya untuk mata kuliah lainnya.

Terakhir, terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan perancangan ini, terutama kepada para mahasiswa yang telah membantu dalam proses perancangannya. Semoga Allah SWT senangtiasa melimpahkan rahmat dan hidayahNya kepada kita semua. Amin.

Tim Peneliti,

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Pengesahan	ii
Ringkasan	iii
Prakata	iv
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	vi
Daftar Lampiran	viii
 BAB 1. PENDAHULUAN	 1
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	5
BAB 3. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	8
BAB 4. METODE PENELITIAN	9
BAB 5. HASIL DAN PEMBAHASAN	13
1. Persiapan alat dan bahan	13
2. Pembuatan data/file gambar statis dan animasi	14
2.1. Cara Penggunaan Kuas Cat Air	14
2.2. Teknik Sapuan Kuas Cat Air pada Media Kertas Gambar	19
2.3. Ketrampilan dasar melukis cat air	26
3. Halaman antar-muka (interface)	38
4. Perekaman hasil dalam media DVD	41
BAB 6. KESIMPULAN DAN SARAN	42
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN-LAMPIRAN	45
1) Instrumen	45
2) Personalia tenaga peneliti beserta kualifikasinya	46
3) Publikasi	51
4) Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian PNBK	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skema Metodologi Riset Desain.....	11
Gambar 2. Mencampur warna	15
Gambar 3. Menulis dengan kuas	15
Gambar 4. Hasil gaya menulis cat air	15
Gambar 5. Cara menjepit batang kuas	16
Gambar 6. Sapuan kuas, menjepit batang kuas	16
Gambar 7. Hasil sapuan kuas dengan menjepit batang kuas	16
Gambar 8. Cara memegang kuas	18
Gambar 9. Sapuan kuas	18
Gambar 10. Hasil yang dicapai.....	18
Gambar 11. Cara memegang dengan gaya konduktor	18
Gambar 12. Sapuan kuas dengan gaya konduktor	18
Gambar 13. Hasil yang dicapai	18
Gambar 14. Sapuan kuas dimulai dari sisi kiri	20
Gambar 15. Sapuan garis warna yang bertumpuk dan sejajar	20
Gambar 16. Garis-garis warna yang bertumpuk dan sejajar	20
Gambar 17. Mencampur beberapa macam warna	21
Gambar 18. Warna tebal-tipis, dengan sapuan kuas berselang-seling	21
Gambar 19. Hasil lukis cat air, dengan warna bidang tebal-tipis	21
Gambar 20. Mencontreng, bertumpu pada tangan lainnya	22
Gambar 21. Mencontreng kuas kuas, dengan warna berbeda	22
Gambar 22. Hasil lukis mencontreng	22
Gambar 23. Sapuan kuas secara penuh	23
Gambar 24. Sapuan penuh, dengan warna berbeda	23
Gambar 25. Hasil lukis cat air dengan sapuan kuas secara penuh	23
Gambar 26. Tangan bertumpu pada tangan lainnya	24
Gambar 27. Menekan kuas, dengan tangan bertumpu	24
Gambar 28. Hasil lukis dengan menekan kuas secara penuh	24
Gambar 29. Sketsa bentuk-bentuk geometri	25
Gambar 30. Mengisi warna bentuk-bentuk geometri	25
Gambar 31. Bentuk-bentuk geometri berwarna.....	25
Gambar 32. Sapuan kuas pertama pada bidang kertas gambar.....	29
Gambar 33. Sapuan kuas berikutnya tumpang tindih	29
Gambar 34. <i>Tone</i> warna tetap sama hasilnya sampai dengan sapuan terakhir	29
Gambar 35. Sapuan kuas pertama pada bidang kertas gambar.....	31
Gambar 36. Sapuan kuas berikutnya tumpang tindih	31
Gambar 37. Hasil yang dicapai dengan <i>tone</i> warna bergradasi	31
Gambar 38. Sapuan kuas pada area langit, pegunungan dan sungai	33
Gambar 39. Sapuan warna-warna yang cerah transparan.....	33
Gambar 40. Sapuan warna-warna berbeda yang berdekatan dan saling menutupi.....	33

Gambar 41. Menyemprotkan air pada sketsa bentuk persegi empat	35
Gambar 42. Membuat kesan seperti warna pohon atau dedaunan	35
Gambar 43. Hasil akhir	35
Gambar 44. Sketsa pemandangan	37
Gambar 45. Sapuan tipis menggambarkan danau dan pohon	37
Gambar 46. Hasil akhir	37
Gambar 47. Skema Fow chart	38
Gambar 48. Halaman Tampilan Awal	39
Gambar 49. Halaman menu (home)	39
Gambar 50. Halaman sub-menu: Penggunaan Kuas	39
Gambar 51. Halaman sub-menu: Teknik Sapuan	40
Gambar 52. Halaman sub-menu: Kerampilan	40
Gambar 53. Halaman sub-menu: Petunjuk	40
Gambar 54. Desain grafis Cover DVD	41
Gambar 55. Cover depan Jurnal TANTRA	51

DAFTAR LAMPIRAN

1. Instrumen	41
2. Personalia.....	42
2.1. Ketua Pelaksana	42
2.2. Anggota-1	43
2.3. Anggota-2	44
2.4. Mahasiswa-1	45
2.5. Mahasiswa-2	45
2.6. Mahasiswa-3	46
2.7. Mahasiswa-4	46
3. Publikasi.....	51
4. Surat Kontrak	52

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Di Indonesia cat air seringkali dipandang hanya sebatas sebagai media lukis anak-anak, sehingga dalam kalangan akademis (seni lukis) kita, cat air adalah media sekunder karena sisi kualitas material yang tidak bisa satu level dengan cat minyak di atas kanvas. Warna cat air mudah mengusam apalagi bila karya disimpan di tempat yang lembab. Sementara kertas tidak memiliki umur yang panjang seperti kanvas. Itulah sebabnya mengapa cat air dinilai kurang komersil sehingga sedikit seniman profesional kita yang melirik media yang satu ini.

Di samping itu, menggunakan cat warna butuh kesabaran yang tinggi. Teknik yang umum digunakan biasanya dihasilkan dari lapisan-lapisan yang saling ditimpakan setelah lapisan sebelumnya telah kering sehingga menghasilkan gradasi warna. Namun teknik seperti *wet-on-wet* yang menimpakan warna di atas lapisan yang masih basah juga membutuhkan ketelitian tinggi untuk mendapatkan hasil maksimal (Greg Conley, 2002). Resiko lainnya adalah kertas menjadi melengkung atau robek jika terlalu banyak menggunakan air dan terlalu banyak gesekan kuas dengan permukaan kertas. Warna putih biasanya dihasilkan dari bagian-bagian yang tidak diberi lapisan cat. Sangat jarang lukisan yang sengaja memberikan lapisan putih dari cat air.

Sedemikian rumit dan sulitnya praktek melukis cat air dibandingkan dengan melukis cat minyak atau bahan lainnya, sehingga selama 20 tahun terakhir ini di lingkungan PT yang memiliki Program Studi Seni/Desain, baik di lingkungan Universitas Negeri Makassar maupun di Perguruan Tinggi lainnya di Indonesia, mahasiswanya tidak berminat untuk menggelutinya apalagi menghasilkan karya Seni Lukis Cat Air. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya –bahkan boleh dikatakan tidak adanya– intensitas pameran (akhir studi) karya Lukisan Cat Air selama ini yang dilaksanakan.

Hal yang menarik, bahwa justru di balik kekurangan dasar itulah cat air menjadi media lukis yang mampu dekat dengan masyarakat, mudah diakses dan ekonomis pula. Bahkan anak-anak TK tak sedikit yang sudah mengenal cat air. Media ini termasuk media yang mudah digunakan. Harganya pun relatif murah dan banyak dijual di toko-toko buku. Mudah dibersihkan, dan tidak memiliki bau yang tajam.

Sementara itu, kemajuan dan perkembangan teknologi saat ini telah memunculkan ‘fungsi-fungsi’ baru dalam Informasi Teknologi (IT), yang tidak hanya sebatas digunakan untuk menulis, menggambar, menghitung, ataupun mengolah data sederhana, namun lebih jauh lagi yaitu dapat menghasilkan ‘produk’ yang *multimedia*. Pada dasarnya perangkat IT berupa komputer tersebut dapat dimanfaatkan sebagai salah satu ‘alat bantu’ (lihat: Duff, 1999; Jogiyanto, 2003) dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai *media pembelajaran* dalam rangka melengkapi materi ajar yang telah disiapkan. Sehingga metode tatap muka yang diterapkan oleh pengajar dalam menyampaikan dan menjelaskan materi ajar (lihat: Achsin, 1995) dapat dilengkapi dengan alat bantu yaitu berupa *software system* media pembelajaran, agar pelaksanaan proses pembelajaran dapat berjalan secara efisien dan efektif.

Seluruh rangkaian perancangan *software system* media pembelajaran ini, menggunakan metode dalam riset desain yang biasa disebut sebagai *metodologi riset desain* (lihat Zainuddin, 1995), yang pada prinsipnya dapat dilakukan dengan cara membuat serangkaian data/file yang berisi materi ajar, berdasarkan hasil percobaan yang dilakukan. Rangkaian data/file tersebut berisi gambar dan penjelasannya, baik gambar statis maupun animasi (dalam format video). Seluruh data/file itu, selanjutnya diolah dan dimasukkan dalam suatu sistem basis data dalam perangkat komputer (lihat: Nugroho, 2004), dengan suatu pola organisasi basis data tertentu. Kemudian dilakukan kompilasi basis data, agar dapat dijadikan sebagai bahan dasar dalam perancangan pembuatan *prototype* media pembelajaran. Sistem basis data tersebut dibuat dalam suatu sistem jaringan terpadu dimana file-filenya saling terkait dan mendukung satu sama lainnya, dalam suatu sistem *software* IT. Keseluruhan hasil yang telah diperoleh direkam ke dalam media DVD yang nantinya dapat ditampilkan pada layar proyeksi, sehingga menjadi *prototype software sistem media pembelajaran*, yang berisikan pengayaan materi ajar MK Seni Lukis (di PT) dan atau Mata Pelajaran Seni Rupa (di SLTA/SLTP).

Hasil perancangan ini selanjutnya dapat membantu pengajar dalam memberikan penjelasan yang relatif lebih ‘kaya’ dan terinci untuk setiap penggalan pokok bahasan materi ajar dalam durasi waktu yang relatif pendek. Selain daripada itu pengajar tidak perlu lagi melakukan demo/peragaan melukis (sebagai contoh) di depan kelas yang akan menyita waktu, dimana alokasi waktu yang tersedia telah dibatasi sesuai dengan

SKS mata kuliah/pelajaran yang diajarkan. Sebagai contoh, pada tahapan pengenalan dan pengetahuan ketrampilan '*cara mengusapkan kuas untuk memperoleh hasil warna yang rata dan atau gradasi pada medium (kertas gambar)*'. Penjelasan pada tahapan ini, seharusnya disertai dengan contoh demo/ peragaan melukis, agar relatif mudah dimengerti dan dipahami oleh peserta didik.

Di samping prototype media pembelajaran yang dihasilkan, hasil akhir penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan dasar penulisan naskah buku tentang petunjuk praktis dalam melukis dengan cat air.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, untuk menghasilkan prototype rancangan media pembelajaran maka dapat diidentifikasi dan dirumuskan permasalahannya, yaitu sebagai berikut:

- a) Bagaimana membuat tampilan penjelasan materi ajar, berupa perpaduan antara visual statis/ animasi dan suara, yang mampu menjelaskan secara komprehensif mengenai teknik/cara melukis cat air..
- b) Bagaimana membuat dan mengorganisasikan seluruh data/file yang *hyperlink* dan terorganisir dengan kompilasi basis data di dalam suatu *softwaresystem*, dengan pertimbangan rencana durasi waktu tayang disesuaikan dengan alokasi waktu yang tersedia.
- c) Bagaimana merekam keseluruhan hasil yang telah diperoleh ke dalam media DVD dengan sistem proteksi tertentu sebagai *password*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

- ❑ Lukisan cat air diciptakan dengan pigmen warna yang dilarutkan dengan air, yang biasanya dibuat pada kertas, kayu atau kanvas. Efek lukisan cat air, transparan. Teknik transparan ini cenderung lebih sulit dibanding media lain, cat minyak umpamanya. Pelukis cat air harus konsentrasi penuh ketika berkarya, tidak boleh ada kesalahan dalam proses penciptaan. Sekali salah menyapukan warna pada permukaan kertas, lukisan gagal. Cat air yang sudah digoreskan tidak bisa ditimpa lagi dengan warna lain. Teknik melukis seperti ini disebut juga dengan teknik *allaprima*. Pelukis yang sudah mahir menggunakan cat air, bisa melukis secara efektif dan efisien. Setiap pewarnaan, goresan, garis, dan elemen-elemen rupa lukisan dibuat spontan, tepat hanya dengan sekali sapuan kuas. Lukisan cat air penuh nuansa dan kecemerlangan warna. Menciptakan lukisan cat air membutuhkan ketrampilan tinggi. Pelukis cat air harus belajar setahap demi setahap untuk bisa menguasai tekniknya. Pewarnaan lukisan cat air dimulai dari warna paling terang, hingga warna yang lebih gelap. Jika warna gelap dimulai lebih dahulu, efeknya akan kusam.
- ❑ Lukisan cat air di Eropa dikenal dengan istilah *watercolor* atau *watercolour*, yang dikenal juga dengan istilah lukisan *aquarelle* di Prancis. Masyarakat umumnya mengenal lukisan cat air dari China, Jepang atau Korea. Tradisi melukis cat air mereka, berusia ribuan tahun dan telah dikenal banyak orang di berbagai belahan bumi. Meskipun orang lebih banyak mengenal lukisan cat air dari negeri-negeri tersebut, tradisi melukis cat air ada di berbagai bangsa seperti bangsa Mesir di Afrika, bangsa India, bangsa-bangsa di Asia Tenggara dan bangsa-bangsa di benua Eropa serta Amerika. Cat air yang biasa juga di sebut aquarel, baik dalam bentuk *tube* maupun *pasta*, terbuat dari pigmen halus atau serbuk warna (*dye*) yang dicampur dengan *gum arabic* sebagai bahan baku, serta *gliserin* atau madu untuk menambah kekentalan dan daya rekat pigmen warna ke permukaan medium. Dalam aplikasinya sebagai media melukis, dengan pelarut air, idealnya diterapkan diatas kertas. Meskipun medium permukaannya bisa bervariasi, selain kertas, bisa juga menggunakan papyrus, kulit, kain, kayu, atau kanvas.

- ❑ Cat air bukanlah kata umum melainkan istilah (khusus) sebagaimana istilah dalam bahasa Inggris yaitu *watercolour*. Dalam artian media lukis berbasis air lain yang tidak bersifat transparan (aquarel) tidak bisa disebut cat air. Cat air memiliki kelebihan tidak berbau, mudah dibersihkan, dan cepat kering. Secara umum, cat air digunakan karena sifat transparansinya. Tidak seperti acrylic, gouache, cat poster dan lain-lain yang cenderung memiliki pigmen warna konsentrasi tinggi dengan teknik seperti plakate, opaque dan impasto. Hasil karya lukisan cat air biasanya bersifat sangat ekspresif, atau sebaliknya sangat impresif, tergantung teknik yang digunakan (lihat: Agus, 2012).
- ❑ Pada dasarnya mendesain adalah sebuah proses yang melibatkan alat untuk memproses (informasi) dan subyek yang diproses (masalah), serta pemroses (pendesain). Untuk memproses diperlukan informasi yang memadai, misalnya tentang teknik, pasar, sifat pengguna, lokasi, dan lain sebagainya; subyek yang diprosesnya pun harus diidentifikasi dan dimengerti dengan benar. Selain itu, pemrosesnya, dalam hal ini pendesain, perlu mempunyai kualitas yang memadai untuk mampu mengolah masukan informasi. Dalam proses merancang, unsur ‘menemukan’ (*inventive*) sangat penting, malahan unsur menemukan inilah yang menjadi inti desain (Widagdo, 1995:33-34).
- ❑ Desain berkaitan dengan pemecahan masalah fungsional, sedangkan masalah fungsional itu dapat dikuantifikasi, maka desain itu dapat didekati berdasarkan metode dan falsafah yang disebut ‘*metodologi dan riset desain*’. Sampai kini pembicaraan mengenai metodologi dalam desain masih menjadi bahan perdebatan. Sementara pihak berargumentasi bahwa yang penting dalam metodologi itu adalah mengenal masalah yang menyebabkan sebuah desain dituntut, karena dengan pengenalan masalah yang menyeluruh seseorang dapat mengutarakan alternatif-alternatif model penyelesaian, sedang masalah keputusan terletak pada bagaimana kriterianya. Sementara itu ada pihak lain yang meragukan keabsahan metodologi, karena desain itu mencari ‘novel form’ bukan ‘right form’, jadi peranan intuisi sangat dominan, bahkan intuisi yang bersifat ‘tacit’ itu dapat menutupi evaluasi yang rasional. Metode mendesain sebagai prosedur penelitian desain dijelaskan

lebih luas dan terinci oleh C. Jones dalam buku 'Design Method' yang memaparkan sistematika dalam desain dengan prosedur:

Analisa —————→ *Sintesa* ————~~*Evaluasi*~~

Dalam proses *Analisa* tugas desainer mengenali dan menganalisa seluruh masalah yang berkaitan dengan fungsi keteknikan, komersial, produksi, distribusi dan ergonomi; dalam proses *Sintesa*, desainer mencari dan mengembangkan model; kemudian di-*evaluasi* berdasarkan tujuan yang diinginkan (Zainuddin, 1995).

- ❑ Criteria For Design Project Control:
 - a) Identification and Review of Critical Decisions
 - b) Relating the Costs of Research and Design to the Penalties for Taking Wrong Decisions.
 - c) Matching Design Activities to the Person who are Expected to Carry Them Out.
 - d) Identifying Usable Sources of Information.
 - e) Exploring the Interdependency of Product and Environment.
(Jones, 1978:57-58)
- ❑ The mind moves from problem analysis to solution-seeking whenever it feels the need, the recording develops in three distinct stages:
 - a) *Analysis*: Listing of all design requirements and the reduction of these to complete set of logically related performance specifications.
 - b) *Synthesis*: Finding possible solutions for each individual performance specification and building up complete design from these with least possible compromise.
 - c) *Evaluation*: Evaluating the accuracy with which alternative design fulfil performance requirements for operation, manufacture and sales before the final design is selected. (Cross, 1984:11).
- ❑ Penggunaan perangkat komputer sepenuhnya berbeda dengan apa yang dilakukan pada kertas dan pensil. Dengan perangkat komputer, kita dapat membuat sesuatu yang sangat sulit (bahkan kadang-kadang tidak mungkin) jika hanya memakai kertas dan pensil. Sebagai contoh, katakanlah kita ingin melihat, seperti apakah desain kita jika diputar 5 derajat dan dengan skala 10 persen. Tentu tidak mungkin jika kita menggunakan metode tradisional, dan pasti kita tidak akan mau mengerjakannya karena terlalu menyita waktu (Duff, 1999:47).
- ❑ Animasi tidak lebih dari sekedar kumpulan gambar yang secara singular dilihat bersamaan. Setiap gambar memiliki perbedaan iterasi pada tiap-tiap gambar, yang akan memberikan kesan bergerak terhadap waktu (Duff, 1999:306).

- ❑ Basis data (*database*) merupakan kumpulan data yang saling berhubungan satu dengan lainnya, tersimpan di simpanan luar komputer dan digunakan perangkat lunak tertentu untuk memanipulasinya, yang berfungsi sebagai basis penyedia informasi. File dalam basis data dapat diorganisasikan secara urut (*sequential organization*) atau secara acak (*random organization*). Walaupun organisasi file dan pengaksesan file dapat dipandang secara terpisah, tetapi biasanya pembahasan mengenai organisasi file dapat dipandang secara terpisah (Jogiyanto, 2003:217).
- ❑ Sistem basis data menyediakan bahasa untuk mendefinisikan dan memanipulasi basis data dalam rangka melakukan operasi-operasi tertentu pada basis data. Struktur Sistem Basis Data dibagi ke dalam modul-modul yang masing-masing memiliki tanggung jawab bagi keseluruhan sistem. Komponen fungsional dari sistem basis data secara garis besar dapat dibagi 2 yaitu: *manager* penyimpanan dan komponen *query* (Nugroho, 2004:23).
- ❑ Warna Pertama (warna primer) adalah warna yang keberadaannya sudah demikian, artinya bukan tercipta dari percampuran warna lain. Warna-warna tersebut yaitu: Merah, Kuning, dan Biru. Sedang Warna Kedua (warna sekunder) yaitu hijau, ungu, dan jingga, merupakan warna yang tercipta dari percampuran dua macam Warna Pertama. Adapun Warna Antara sering pula disebut ‘warna intermedit/warna tengah’ (*intermediate colors*), yaitu warna-warna yang tercipta dari percampuran Warna Pertama dengan Warna Kedua. Warna-warna ini disebut sebagai *warna antara* karena warna-warna tersebut berada diantara Warna Pertama dan Kedua dalam lingkaran warna, yaitu terdiri atas: Jingga kekuning-kuningan, Hijau kekuning-kuningan, Hijau kebiru-biruan, Ungu kebiru-biruan, Ungu kemerah-merahan, dan Jingga kemerah-merahan. Sementara itu, Warna Ketiga adalah warna yang tercipta dari percampuran dua macam warna Kedua. terdiri atas tiga warnayaitu:Coklat kekuning-kuningan, Coklat kemerah-merahan, dan Coklat kebiru-biruan (Said, 2006: 92-96).

BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1. Tujuan Penelitian

Secara keseluruhan, penelitian ini bertujuan untuk membuat prototype rancangan media pembelajaran yang mengacu pada Materi Ajar Teknik Lukis Cat Air, dimana media pembelajaran tersebut bersifat interaktif dalam suatu sistem software program aplikasi komputer. Adapun Materi Ajar Teknik Lukis Cat Air tersebut, terdiri atas:

- Cara memegang dan memperlakukan kuas cat-air, yaitu: (a) Gaya menulis (gaya klasik); (b) Menjepit batang kuas dengan ujung jari-jari tangan; (c) Gaya memegang obeng; dan (d) Gaya konduktor.
- Teknis mengoleskan kuas cat air pada media kertas, yaitu: (a) Sapuan cat-air secara rata; (b) Sapuan cat-air secara tebal-tipis; (c) Teknik mencontrengkan kuas; (d) Sapuan kuas secara penuh; (e) Menekan kuas secara tegak; dan (f) Membuat bentuk-bentuk geometris.

2. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat hasil penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

- a) Produk akhir berupa rekaman DVD multimedia pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk memudahkan pengajar dalam proses pembelajaran, yang memungkinkan efisiensi waktu dan efektifitas kerja dalam menyampaikan penjelasan materi ajar.
- b) Keseluruhan hasil akhir dari penelitian ini dapat dijadikan bahan dasar untuk menyusun dan menulis buku yang berkaitan dengan petunjuk/bimbingan praktis melukis cat air.
- c) Mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas yang tersedia di lingkungan lembaga, berupa perangkat komputer dan perlengkapannya, khususnya dalam rangka proses pembelajaran di Perguruan Tinggi, agar mampu mencapai efisiensi dan efektifitas dalam proses pembelajaran di lingkungan PT dan atau Sekolah Menengah Atas.
- d) Proses perancangan ini dapat dikembangkan-terapkan pada materi ajar praktikum lainnya, dengan pola tahapan kerja yang sama.

BAB IV

METODE PENELITIAN

1. Metodologi

Metode penelitian yang diterapkan adalah *metodologi riset desain* dalam suatu rangkaian proses kerja (*lihat gambar 1*) yaitu proses analisa, proses sintesa, dan evaluasi hasil (*lihat: Zainuddin, 1995; Jones, 1978:57-58; Cross, 1984:11*) sebagai berikut:

1.1. Proses Analisa

- ❑ Pengelompokan naskah materi ajar per bagian.
- ❑ Meng-identifikasi masalah dari setiap bagian materi ajar, sebagai acuan untuk pembuatan naskah *story board*.
- ❑ Analisis *story board* materi ajardengan tujuan untuk membuat tampilan visual yang kompehensif agar relatif mudah dipahami oleh peserta didik.
- ❑ Identifikasi faktor-faktor determinan yang terkait dengan: (1) teknik dan proses perancangan dalam meng-organisasi basis data; (2) keterkaitan (*hyperlink*) antar file yang saling mendukung dalam suatu sistem dan pola kompilasi basis data di dalam *software sistem*, dan (3)perekaman hasil dalam media DVD dengan sistem proteksi tertentu.

1.2. Proses Sintesa

- ❑ Membuat sketsa awal denganacuan pada konteks setiap bagian materi ajar.
- ❑ Pemetaan seluruh materi ajar dengan susunan hirarkis agar mudah ditata dalam suatu organisasi basis data.
- ❑ Melakukan peragaan ‘teknik melukis cat air’, sesuai dengan naskah *story board* setiap bagian materi ajar, sebagai ‘content’ media pembelajaran, yang selanjutnya dijadikan sebagai ‘data mentah’ untuk diolah dalam proses perancangan ini.
- ❑ Pemotretan pada bagian-bagian tertentu, sebagai data/file gambar statis/ foto, dan perekaman video, sebagai data/file gambar animasi (dalam format video).

- ❑ Merancang antar-muka (*interface*) sebagai halaman awal/pembuka, untuk memudahkan ‘pengguna’ dalam meng-akses basis data yang dibutuhkan.
- ❑ Mengorganisasikan seluruh data yang telah dihasilkan ke dalam suatu Sistem Manajemen Basis Data (*Database Management System*).
- ❑ Kompilasi basis data (*interactive programming*) ke dalam *Software System* program *Adobe Flash CS6*.
- ❑ Perekaman seluruh hasil yang dicapai ke dalam media DVD yang dilengkapi dengan sistem proteksi, sehingga basis data tersebut hanya dapat dibuka dengan kode khusus atau password tertentu yang dirancang.

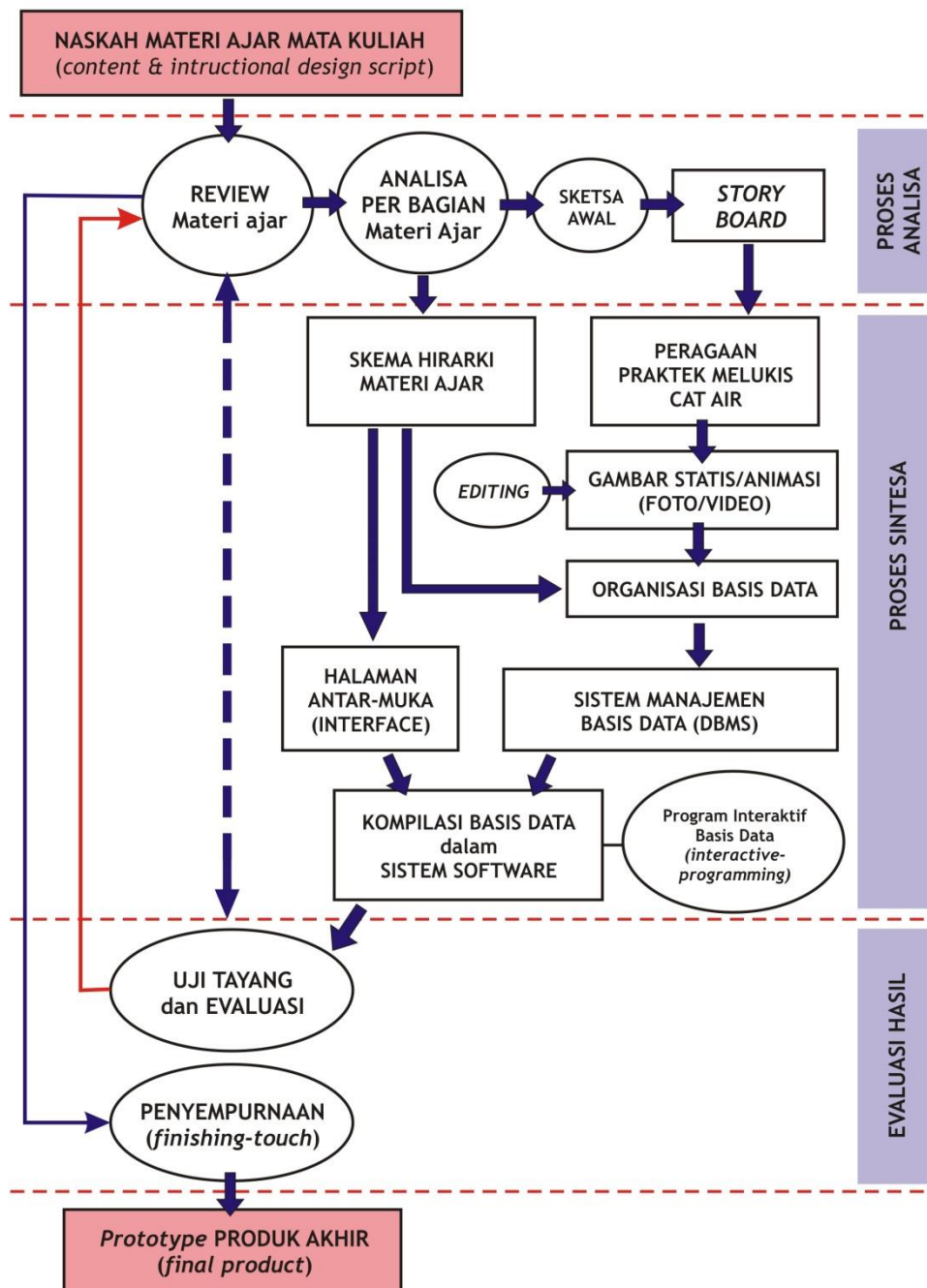
1.3. Evaluasi Hasil

Evaluasi dilakukan dengan presentasi/uji tayang produk dan verifikasi dengan melakukan *cross-check* antara identifikasi masalah dan tujuan pembelajaran. Presentasi/uji tayang dalam rangka verifikasi hasil yang dicapai, menghadirkan responden yang terdiri atas staff pengajar dan mahasiswa.

Adapun evaluasi dilakukan terhadap:

- ❑ Kelayakan tampilan visual (kalimat pendukung dan gambar visual statis/animasi) dalam rangka pencapaian tujuan per bagian materi ajar.
- ❑ Pengelompokan materi ajar menurut jenis/sifatnya, dimana setiap bagian/ kelompok mampu di-akses secara relatif mudah oleh pengguna.
- ❑ Keterkaitan antar kelompok materi ajar satu sama lainnya, dan keterkaitan antar file-file yang saling mendukung (*hyper-link*) di dalam kompilasi basis data.
- ❑ Sistem proteksi dengan password tertentu dalam perekaman produk ke dalam media DVD.

Adapun perbaikan dan penyempurnaan dilakukan pada hal-hal yang dibutuhkan/diperlukan dengan memperhatikan saran/masukan dari responden. Sedangkan perekaman ulang dan penggadaan dalam jumlah banyak (massal) dilakukan terhadap hasil perbaikan dan penyempurnaan yang telah dilakukan. Berikut ini ditampilkan skema Metodologi yang diterapkan.



Gambar 1. Skema Metodologi Riset Desain.

2. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan Fakultas Seni dan Desain UNM Makassar, yaitu di dalam: Studio Seni Lukis.

3. Indikator Capaian

- 3.1. Menghasilkan naskah berupa *story board* untuk setiap bagian materi ajar.
- 3.2. Menghasilkan data/file berupa gambar statis (foto) dan gambar animasi (video) penjelas yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran ini.
- 3.3. Organisasi dan kompilasi basis data dalam suatu sistem software program yang interaktif.
- 3.4. Keterkaitan antar file (*hyper-link*) yang dapat saling mendukung dalam basis data, dengan durasi waktu tayang yang disesuaikan.
- 3.5. Kelayakan tampilan visual dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran per bagian materi ajar, di dalam sistem software program media pembelajaran.
- 3.6. Rekaman DVD dengan sistem proteksi bagi keseluruhan sistem software yang hanya dapat diakses dengan password tertentu yang telah dirancang.

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Persiapan alat dan bahan

Sebelum memulai peragaan praktek melukis cat air, terlebih dahulu melakukan persiapan alat dan bahan, yaitu:

1.1. Alat perekam, terdiri atas:

- a) Kamera fotografi, untuk menghasilkan data/file gambar statis berupa foto.
- b) *Handycam*, untuk memperoleh data/file gambar animasi berupa video.
- c) *Flashdisk* dan *externalHD*, untuk penyimpanan data/file.
- d) Laptop, dengan berbagai software program yang dibutuhkan yaitu: Microsoft Word 2010, Adobe Photoshop 6, CorelDraw X4, dan Adobe Flash 6.

1.2. Alat dan bahan Melukis cat air, terdiri atas:

a) Kuas cat air

Kuas cat air yang dipersiapkan sebanyak 1 (set) yang terdiri atas beberapa ukuran, baik yang berujung bulat maupun datar, yaitu sekurang-kurangnya: 1 batang kuas Ø 4; 1 batang kuas Ø 8; dan 1 batang kuas pipih 1 inch.

b) Cat air

Sebaiknya memiliki sekurang-kurangnya warna-warna cat air, yang merupakan warna panas dan warna dingin yang cerah, karena warna-warna tersebut memiliki pikmen murni yang dapat menghasilkan warna-warna transparan dan dan semi-transparan.

Cat air yang dipersiapkan adalah: 1 set cat air berbentuk tube dan 1 set cat air dalam bentuk pasta warna berbentuk kotak-kotak atau lingkaran palet.

c) Palet cat air,

Untuk mewadahi campuran cat-air (*watercolors*) bentuk tube, maka kita dapat menyediakan piring palet yang putih.

d) *Kertas*, sebagai media melukis. Media kertas untuk melukis cat-air yang disediakan adalah kertas gambar 140 gr, ukuran A3.

- e) *Gelas dan Air Bersih*, yaitu 2 buah gelas atau wadah untuk tempat air dingin yang bening dan bersih. Satu wadah air untuk digunakan mencampur warna cat-air dengan kuas lukis, dan satu wadah air lainnya untuk membersihkan kuas lukis setelah digunakan.
- f) Peralatan lainnyayang dipersiapkan, adalah: pensil, penghapus, beberapa lembar tissue, kain lap tangan atau tissue kasar, dan klip-board untuk kertas.

2. Pembuatan data/file gambar statis dan animasi

Untuk menghasilkan data/file gambar statis (foto) dan gambar animasi (video), maka dilakukan peragaan dan perekaman praktek melukis cat air. Peragaan dan perekaman ini dilakukan secara per bagian materi ajar sesuai dengan naskah *story board*, denganmenggunakan kamera fotografi dan *handycam*.

Adapun bagian-bagian materi ajar yang diperagakan adalah sebagai berikut:

- 2.1. *Cara Penggunaan Kuas Cat-air*, terdiri atas bagian-bagian: (a) Gaya menulis (gaya klasik); (b)Menjepit dengan ujung jari-jari tangan; (c)Gaya memegang obeng; dan (d)Gaya konduktor.
- 2.2. *Teknik Sapuan Kuas Cat Air pada Media Kertas Gambar*, terdiri atas bagian-bagian: (a) Sapuan kuas tebal dan berulang; (b)Sapuan kuas tebal-tipis; (c)Mencontrengkan/mengibaskan kuas; (d)Sapuan kuas secara penuh; (e)Menekan kuas secara tegak; dan (f) Membuat bentuk-bentuk geometris tertentu.
- 2.3. *Ketrampilan dasar melukis cat air*, terdiri atas bagian-bagian: (a) Membuat Warna yang Rata pada Bidang Gambar; (b) Membuat Warna Bergradasi; (c) Efek Kesan Kaca dan Transparan; (d) Teknik Media Kertas Basah; dan (e) Efek Penggunaan Kuas yang agak Kering.

2.1. Cara Penggunaan Kuas Cat Air

a) Gaya menulis (gaya klasik)

Cara klasik menggenggam kuas cat air adalah sama seperti cara memegang/ menggenggam pensil/pulpen atau alat tulis lain pada umumnya saat kita menulis.

Perbedaannya adalah, bila kuas cat air menghasilkan goresan bidang berwarna, sedang pensil/pulpen menghasilkan goresan tulisan berbentuk garis.

Naskah story board

- (1) Untuk mencobanya, ambillah kuas dan genggamkan pada bagian agak di tengah batang kuas, seakan sedang bersiap untuk menulis sesuatu. Putar-putarlah batang kuas di tangan, dengan menggunakan jari-jari, untuk mendapatkan keseimbangan genggamannya terhadap kuas. Saat keseimbangan kuas dalam genggamannya sudah terasa mantap dan siap untuk digunakan, maka lakukanlah dengan mencoba menuliskan kata seakan-akan sedang menulis di atas selembar kertas. Meskipun mungkin memerlukan waktu untuk membiasakan tangan dalam memperlakukan kuas seperti kebiasaan kita menulis dengan menggunakan pulpen/pensil. Cara klasik menggenggam kuas cat air seperti ini relatif lebih mudah mengontrolnya dalam proses melukis nantinya.
- (2) Campurlah 4-5 macam warna cat air yang berbeda di dalam palet, dan mulailah melakukan sapuan kuas dengan warna-warna itu di atas kertas gambar, kemudian amatilah hasilnya secara seksama (gambar 2). Cobalah membuat beberapa garis dan melakukan sapuan kuas untuk membuat bentuk-bentuk apa saja sesuai keinginan kita.
- (3) Untuk melatih kontrol gerakan tangan dengan gaya klasik dimulai dengan melakukan gerakan sapuan kuas secara sederhana yaitu dengan menggerakkan pergelangan tangan sebagai tumpuan kendali terhadap jari-jari tangan (yang memegang kuas) untuk memperoleh hasil yang baik sesuai keinginan kita. Lalu cobalah melukis dengan kuas atau membuat dua tulisan sederhana, umpamanya tulisan *watercolor* atau *sketch* (gambar 3).
- (4) Buatlah garis-garis melengkung, bulatan, dan bentuk-bentuk geometris lainnya sesuai keinginan kita, yang dilakukan dengan sapuan tipis yang saling tumpang tindih secara baik, yaitu dengan cara mengendalikan jari-jari tangan seperti kita menulis menggunakan pulpen/pensil. Bisa juga kita mencoba beberapa bentuk lainnya, umpamanya menghasilkan titik-titik berwarna seperti tampilan sesuatu yang bertekstur.



Gambar 2.
Mencampur warna



Gambar 3.
Menulis dengan kuas



Gambar 4.
Hasil gaya menulis cat air

b) Menjepit batang kuas dengan ujung jari-jari tangan

Cara menggunakan kuas cat air dengan gaya *menjepit batang kuas dengan ujung jari-jari tangan* ini bertujuan untuk menghasilkan bentuk warna yang agak memanjang dan agak tebal pada bidang kertas gambar.

Naskah Story board

- (1) Buat beberapa campuran warna pada palet. Umpamanya warna-warna: merah, pink, hijau, dan kuning, sesuai keinginan kita.
- (2) Ambillah sebatang kuas dengan cara menjemputnya dengan jari-jari tangan. Peganglah kuas dengan menjepitnya diantara ibu jari dan jari-jari tangan lainnya, seakan-akan sedang mengambil sebatang pensil dari suatu tempat (meja). Kuas tersebut dijepit dengan jari-jari secara lembut (tidak terlalu keras) namun cukup kuat agar tidak terlepas dan dapat dikontrol dengan mudah (gambar 5).
- (3) Ambillah campuran warna cat-air dari dalam palet yang telah disiapkan, dengan menggunakan ujung kuas, dan penuhilah ujung kuas tersebut dengan campuran warna cat air.
- (4) Sejajarkan posisi kuas dengan bidang kertas. Lemaskan pergelangan tangan, lalu mulailah membuat sapuan kuas dan perhatikan hasilnya. Pertahankan posisi kuas ketika melakukan sapuan kuas ke arah atas dan ke bawah yang mengarah pada kita.
- (5) Sapukanlah kuas itu mengarah ke sisi bawah permukaan bidang gambar. Selama mempraktekkan hal tersebut, kita harus mengendurkan genggaman jari kita dan hanya menggunakan ujung jari untuk menyapukan kuas. Di sini kita dapat saja hanya menggunakan 2 ujung jari dalam menggenggam kuas (gambar 6).



Gambar 5.
Cara menjepit batang kuas



Gambar 6. Sapuan kuas,
menjepit batang kuas



Gambar 7. Hasil sapuan kuas
dengan menjepit batang kuas

Sebetulnya, dalam melakukan gaya memegang kuas seperti ini, kita tidak bisa mengontrol sapuan kuas secara penuh, namun dengan gaya ini kita dapat

menghasilkan berbagai bentuk dan suasana artistik yang kita butuhkan, pada bidang kertas.

Untuk mengontrol gerakan sapuan kuas, sebagian besar bertumpu pada lengan, pergelangan tangan, dan ujung jari. Sapuan kuas yang termudah dilakukan adalah sapuan kuas secara tegak yang ditarik ke bawah, namun di sini kita tidak bisa mengontrol ketebalan garis/bidang warna yang akan kita buat pada bidang kertas gambar. Mungkin hasil sapuan kuas secara tegak ini dapat saja merusak bentuk warna yang kita inginkan karena kita tidak bisa melakukan tekanan yang sama pada saat melakukan sapuan kuas. Perbedaan tekanan sapuan kuas mungkin saja akan menghasilkan bentuk tekstur yang unik ketika kita memindahkan sapuan kuas ke sisi bidang kertas lainnya.

c) Gaya memegang obeng

Cara memegang kuas cat air seperti memegang sebatang obeng ini, hanya dilakukan pada saat-saat tertentu saja, umpamanya bila kita ingin membuat bentuk-bentuk berwarna dengan efek khusus. Meskipun jarang digunakan namun cara ini akan terasa efektif bila dibutuhkan membuat lukisan dengan kesan tersendiri yang berbeda dari biasanya atau bila suatu saat kita ingin menciptakan bentuk-bentuk tertentu yang unik dalam melukis cat air.

Naskah story board

- (1) Campurkanlah beberapa warna cat air di dalam palet.
- (2) Peganglah kuas seperti memegang sebatang obeng. Cara memegang ini awalnya terasa agak canggung melakukannya, terutama untuk melukis dengan cat air (gambar 8).
- (3) Sapukanlah kuas secara melengkung, tegak, atau mendatar pada bidang kertas gambar, sesuai dengan keinginan kita. Mula-mula kita menyapukan kuas mendatar dan tegak membentuk kotak, lalu membuat sapuan garis melengkung dan beberapa bentuk lainnya. Sebaiknya, cobalah berbagai macam warna pada setiap bentuk sapuan yang dibuat agar kita mendapat pengalaman dalam menciptakan bentuk-bentuk berwarna dengan karakter visual tersendiri (gambar 9). Perlu diperhatikan, di sini kita melakukan sapuan kuas seakan-akan kita sedang mempergunakan sebatang obeng.
- (4) Cobalah sapukan kuas dengan warna yang berbeda pada bentuk warna yang telah dihasilkan secara bertumpuk. Perlu diperhatikan, setiap kali

harus mengganti kuas bersih untuk setiap macam warna yang kita gunakan. Perhatikan hasilnya yang seakan-akan menciptakan warna baru dengan kesan visual tersendiri karena terjadinya penumpukan dua macam warna.

(5) Amatilah seluruh hasil yang telah diperoleah (gambar 10).



Gambar 8.
Cara memegang kuas



Gambar 9.
Sapuan kuas



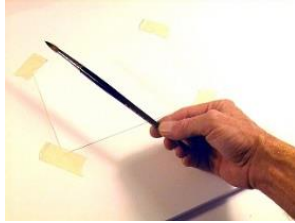
Gambar 10.
Hasil yang dicapai

d) Gaya konduktor musik (memegang ujung batang kuas)

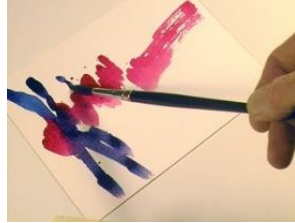
Cara memegang kuas cat air ini seperti memegang sebatang tongkat seorang konduktor musik yang sedang memimpin sebuah konser musik. Cara ini, dapat menciptakan bentuk warna dengan kesan tertentu yang berbeda bila kita menggunakan cara lainnya, sehingga perlu pula diketahui dan dipraktikkan agar nantinya dapat kita manfaatkan pada saat-saat tertentu.

Naskah story board

- (1) Campurkan beberapa macam warna di dalam palet, seperti biasanya.
- (2) Peganglah kuas pada bagian ujung batang kuas seperti cara seorang konduktor musik memegang tongkatnya (gambar 11).
- (3) Ambillah salahsatu cairan warna dari dalam palet yang telah kita campurkan, lalu mulailah melakukan sapuan kuas pada bidang kertas gambar dengan cara seakan-akan seorang konduktor memainkan tongkatnya. Di sini, kontrol ‘memainkan’ sapuan kuas bertumpu pada ujung jari-jari dan pergelangan tangan (gambar 12).
- (4) Ambil lagi cairan warna yang berbeda dari palet, dengan kuas yang bersih. Gerakkan batang kuas secara mendatar ke arah kanan dan kiri. Biarkan sebagian warna bertumpuk (tumpang-tindih) satu sama lainnya (gambar 12). Lakukan hal yang sama pada bagian bidang lainnya, sampai seluruh bidang kertas gambar di penuhi oleh hasil sapuan warna (gambar 13).



Gambar 11. Cara memegang dengan gaya konduktor



Gambar 12. Sapuan kuas dengan gaya konduktor



Gambar 13. Hasil yang dicapai

2.2. Teknik Sapuan Kuas Cat Air pada Media Kertas Gambar

a) *Sapuan kuas tebal dan berulang*

Penggunaan teknik ketrampilan sapuan kuas ini bertujuan untuk membuat bentuk-bentuk garis yang memanjang, berulang dan sejajar dengan sekali sapuan kuas, dimana antara bentuk-bentuk tersebut terdapat jarak bidang berwarna putih yang membatasinya.

Adapun alat dan bahan yang disiapkan dalam praktek ini adalah (minimal) 2 macam ukuran kuas, yaitu ukuran Ø 10 dan Ø 4, beberapa warna cat air, dan kertas gambar 140 gr. Agar lebih efektifnya praktek ini, sebaiknya mempersiapkan 4-5 batang kuas yang sama ukurannya, dimana ukuran Ø 10 yang paling sering digunakan, sedang Ø 4 digunakan untuk membuat variasi bentuk sapuan yang lebih kecil.

Naskah story board

- (1) Persiapkan beberapa campuran warna cat air di dalam palet (4-5 warna), sesuai dengan selera kita.
- (2) Ambillah salah satu campuran warna di dalam palet dengan menggunakan kuas ukuran Ø 10, secara penuh sampai kira-kira ujung kuas akan meneteskan cairan warna.
- (3) Mulailah melakukan sapuan kuas yang dimulai dari sisi sebelah kiri bidang kertas (gambar 14). Gerakkanlah sapuan kuas seakan membuat garis lengkung bergelombang yang panjang sampai pada sisi kanan ujung bidang kertas. Bila dalam menggerakkan kuas membuat garis tadi ternyata cairan warna pada kuas hampir habis maka angkatlah kuas lalu tambahkan lagi cairan warna yang sama dari palet, kemudian sambunglah garis yang terputus tadi sampai pada sisi kanan bidang kertas.
- (4) Angkatlah cairan cat air yang tersisa dengan menggunakan kuas kering yang terdapat pada ujung atau akhir sapuan di sisi kanan bidang kertas.

- (5) Ulangi praktek tersebut di atas dengan menggunakan campuran warna cat air yang berbeda dan tetap dimulai dari sisi kiri namun dibuat di bawah dan sejajar sapuan garis pertama (gambar 15). Lalu buat lagi sapuan garis di bawahnya dengan warna yang berbeda, dan tetap sejajar mengikuti lengkung garis pertama dan kedua.
- (6) Lakukan praktek tersebut di atas secara berulang sehingga menghasilkan beberapa bentuk garis lengkung yang sejajar sampai sapuan garis-garis tersebut memenuhi bidang kertas (gambar 16).

Catatan:

- Setiap kali akan melakukan sapuan kuas dengan campuran warna yang berbeda maka gantilah kuas yang telah dipakai atau gunakan kuas baru yang masih bersih.
- Perlu diperhatikan bahwa setiap kali cairan warna pada ujung kuas telah habis pada saat melakukan sapuan kuas yang belum selesai, maka kita harus secepatnya menambah cairan warna cat air pada kuas dari dalam palet lalu segera melanjutkan sapuan garis yang terputus tadi sampai pada sisi kanan bidang kertas.
- Setiap kali mengakhiri sapuan kuas maka cairan yang tersisa harus secepatnya diangkat dengan menggunakan kuas kering.



Gambar 14. Sapuan kuas dimulai dari sisi kiri



Gambar 15. Sapuan garis warna yang bertumpuk dan sejajar



Gambar 16. Garis-garis warna yang bertumpuk dan sejajar

b) Sapuan kuas tebal-tipis

Sapuan kuas secara bergantian tebal dan tipis dengan sekali tarikan kuas akan menghasilkan variasi bentuk yang berbeda dengan yang pertama. Dengan membuat sapuan kuas dengan hasil garis warna yang tebal-tipis secara berulang dengan jarak tertentu, dimana setiap tarikan/sapuan kuas tersebut dilakukan hanya dengan sekali tarikan/sapuan saja (dengan warna yang berbeda), maka akan menghasilkan komposisi bentuk yang estetik.

Naskah story board

- (1) Terlebih dahulu campurlah beberapa warna cat air pada palet, sebaiknya menggunakan warna-warna dasar utama: kuning, hijau, biru, ungu, merah, dan jingga (gambar 17).
- (2) Ambillah salahsatu campuran warna pada palet dengan kuas sampai membasahi kuas secara penuh, namun usahakan tidak terlalu berlebihan (cairan warna tidak sampai menetes dari kuas).
- (3) Sapuanpertama, dimulai dari sudut kiri atas bidang gambar. Lakukanlah sapuan kuas tebal dan tipis berselang-seling namun tetap segaris, dimana tangan yang memegang kuas bertumpu pada kepala tangan yang satunya. Usahakan melakukan gerakan sapuan kuas dengan tekanan yang berbeda. Di sini, dibutuhkan tumpuan bagi tangan yang memegang kuas agar dapat mengontrol kuas pada saat melakukan sapuan kuas untuk menghasilkan bidang yang tebal-tipis secara bergantian dan berkelanjutan. Sapuan kuas yang lebih ditekan akan menghasilkan garis bidang yang lebih besar, sedang sapuan kuas yang agak diangkat akan menghasilkan garis bidang yang lebih kecil (gambar 18).
- (4) Ambillah cairan warna yang berbeda dengan yang pertama, dengan menggunakan kuas baru yang bersih. Mulailah melakukan sapuan kuas yang sama perlakuannya dengan sapuan pertama, namun berada di bawah hasil sapuan pertama (gambar 18).
- (5) Penuhilah seluruh bidang gambar dengan sapuan kuas tebal dan tipis berselang-seling, lalu amatilah hasil yang telah dicapai (gambar 19).



Gambar 17. Mencampur beberapa macam warna



Gambar 18. Warna tebal-tipis, dengan sapuan kuas berselang-seling



Gambar 19. Hasil lukis cat air, dengan warna bidang tebal-tipis

c) *Mencontrengkan/mengibaskan kuas*

Sapuan kuas dengan cara mencontrengkan/mengibaskan kuas dilakukan untuk menghasilkan bentuk warna yang tajam mengecil pada ujungnya. Biasanya, cara ini digunakan pada saat kita ingin melukiskan ujung-ujung rerumputan atau ujung-ujung ranting/dedaunan tumbuhan yang dilukiskan

dalam skala kecil. Namun dapat pula dilakukan pada kondisi berbeda yang kita inginkan untuk menghasilkan komposisi bentuk artistik.

Naskah story board

- (1) Terlebih dahulu campurlah 4-5 macam warna cat air pada palet.
- (2) Ambillah salahsatu campuran warna pada palet dengan kuas yang bersih, sebaiknya menggunakan kuas dengan ukuran kecil, yaitu kuasØ 3-4.
- (3) Untuk melakukan gerakan mencontreng/mengibaskan kuas, tangan yang memegang kuas bertumpu pada kepalan tangan lainnya. Bila tangan kanan memegang kuas, maka kepalkanlah tangan kiri untuk digunakan sebagai tumpuan. Lakukanlah sapuan kuas yang dimulai dari sudut kiri bawah bidang gambar ke arah atas.Kemudian lakukanlah gerakan mencontreng/mengibaskan kuas pada saat menjelang akhir gerakan, sehingga menghasilkan garis/bidang warna yang kecil/tajam pada bagian ujungnya (gambar 20).
- (4) Lakukan gerakan sapuan kuas dengan cara mencontrengkan kuas ini pada sepanjang garis tadi, beberapa kali, sehingga menghasilkan gambar yang menyerupai batang/ranting tanaman (gambar 20).
- (5) Buatlah garis-garis pendek berwarna dengan cara langsung mengibaskan/mencontrengkan kuas pada sepanjang bagian yang menyerupai batang/ranting tanaman itu,sehingga membentuk barisan yang menyerupai deretan dedaunan pada batang ranting tanaman (gambar 21).
- (6) Pada bagian bawah bidang kertas gambar, buatlah garis-garis pendek berulang dengan beberapa warna yang sama dan atau warna berbeda, dengan cara langsung mengibaskan/mencontrengkan kuas tanpa gerakan menarik kuas terlebih dahulu (seperti gerakan yang dilakukan di atas). Cara ini akan menghasilkan lukisan yang menyerupai gambar rumput ilalang (gambar 21).
- (7) Penuhilah seluruh bidang gambar dengan sapuan kuas dengan cara mencontreng/mengibaskan kuas, namun di sini harus memperhatikan komposisinya secara keseluruhan. Usahakan obyek-obyek yang digambar tidak terlalu padat memenuhi bidang gambar. Amatilah hasil yang telah dicapai, bila perlu tambahkan lagi beberapa obyek agar dapat menghasilkan lukisan yang artistik (gambar 22).



Gambar 20. Mencontreng, bertumpu pada tangan lainnya



Gambar 21. Mencontreng kuas kuas, dengan warna berbeda



Gambar 22. Hasil lukis cat air dengan mencontreng

d) *Sapuan kuas secara penuh*

Sapuan kuas secara penuh dilakukan untuk menghasilkan bentuk warna seukuran yang besaran sebatang kuas, dengan nuansa warna yang relatif sama dan senada. Artinya, hanya dengan sekali sapuan kuas, kita sudah bisa menghasilkan bentuk yang diinginkan, tanpa melakukan sapuan berulang kali.

Naskah story board

- (1) Seperti halnya pada bagian-bagian terdahulu, terlebih dahulu campurlah 4-5 macam warna cat air di dalam palet.
- (2) Ambillah salahsatu campuran warna pada palet dengan kuas yang bersih, sebaiknya menggunakan kuas bulat dengan ukuran yang relatif agak besar, umpamanya kuas Ø10.
- (3) Lakukan sapuankuas pada bidang gambar dengan tekanan kuas secara penuh pada bidang kertas. Sapuan yang dilakukan hanya dengan gerakan sapuan yang pendek. Usahakan melakukan gerakan sapuan kuas dengan tekanan yang sama pada setiap membuat warna, baik dengan warna yang sama maupun berbeda. Di sini, kontrol gerakan sapuan terletak pada pergelangan tangan sepenuhnya, sedang jari-jari tangan bertindak hanya menjepit batang kuas saja.
- (4) Ambillah cairan warna yang berbeda dengan yang pertama, dengan menggunakan kuas baru yang bersih. Mulailah melakukan sapuan kuas pada bagian bidang kertas gambar, dimana perlakuannya sama dengan sapuan pertama. Lakukan hal ini beberapa kali dengan warna yang sama dan atau warna berbeda (gambar 24).
- (5) Penuhilah seluruh bidang gambar dengan sapuan kuas dengan tekanan kuas secara penuh ke permukaan bidang kertas, lalu amatilah hasil yang telah dicapai (gambar 25).



Gambar 23. Sapuan kuas secara penuh



Gambar 24. Sapuan penuh, dengan warna berbeda



Gambar 25. Hasil lukis cat air dengan sapuan kuas secara penuh

e) *Menekan kuas secara tegak*

Menekan kuas secara tegak yang dimaksudkan di sini adalah batang kuas tegak-lurus dengan bidang kertas pada saat melakukan gerakan sapuan kuas. Hasil yang dapat diperoleh dengan cara ini, pada umumnya menyerupai bentuk bulat/ lonjong yang bergerigi pada bagian sisi luarnya.

Naskah story board

- (1) Seperti halnya pada bagian-bagian terdahulu, terlebih dahulu campurlah 4-5 macam warna cat air di dalam palet.
- (2) Ambillah salahsatu campuran warna pada palet dengan kuas yang bersih, sebaiknya menggunakan kuas bulat dengan ukuran yang relatif agak besar, umpamanya kuas Ø 10. Untuk melakukan cara seperti ini, tangan yang memegang kuas bertumpu pada kepalan tangan lainnya. Bila tangan kanan memegang kuas, maka kepalkanlah tangan kiri untuk digunakan sebagai tumpuan (gambar 26).
- (3) Batang kuas dipegang dengan posisi tegak lurus dengan bidang kertas, lalu tekanlah batang kuas ke permukaan bidang kertas secara tegak lurus. Lakukan tekanan sepenuhnya. Lakukan hal seperti ini di beberapa bagian bidang kertas, dengan berbagai macam warna (gambar 26).
- (4) Penuhilah seluruh bidang gambar dengan gerakan sapuan kuas yang sama seperti di atas, namun tetaplah memperhatikan komposisi obyek-obyek pada bidang kertas dengan mengaturnya sedemikian rupa sehingga menjadi komposisi lukisan yang artistik.
- (5) Amatilah hasil yang telah dicapai, bila perlu tambahkan lagi beberapa obyek agar menghasilkan komposisi yang artistik (gambar 28).



Gambar 26. Tangan bertumpu pada tangan lainnya



Gambar 27. Menekan kuas, dengan tangan bertumpu



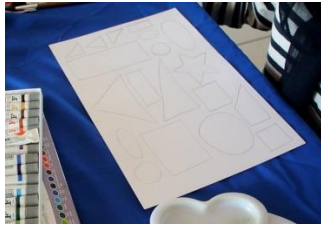
Gambar 28. Hasil lukis dengan menekan kuas secara penuh

f) *Membuat bentuk-bentuk geometris tertentu*

Latihan ini bertujuan untuk membuat bentuk-bentuk geometris, dimana pada sisi-sisi terluarnya tampak rapi.

Naskah story board

- (1) Buatlah beberapa sketsa bentuk geometris pada bidang kertas gambar, umpamanya bentuk-bentuk: segi-3, segi-4 panjang, bujur sangkar, lingkaran, bintang, dan lain-lain, sesuai keinginan kita (gambar 29).
- (2) Buatlah campuran warna secukupnya, sekitar 4-5 macam warna cat air di dalam palet.
- (3) Ambillah salahsatu campuran warna pada palet dengan kuas yang bersih, sebaiknya menggunakan kuas bulat dengan ujung yang runcing.
- (4) Warnailah bentuk-bentuk geometris tersebut dengan cara melakukan sapuan kuas mengikuti garis pada sisi bagian dalam bentuk-bentuk tersebut. Lalu warnailah bagian tengah bentuk-bentuk itu yang masih kosong, dengan sapuan kuas, sehingga bentuk-bentuk tersebut tampak utuh berwarna. Harap diperhatikan, setiap bentuk geometris diwarnai dengan satu macam warna saja, dimana bentuk-bentuk lainnya diwarnai dengan warna yang berbeda (gambar 30).
- (5) Tambahkan sedikit campuran warna yang sama pada kuas. Gunakanlah ujung kuas yang tajam untuk merapikan pada bagian sisi dalam setiap bentuk geometris.
- (6) Ambillah cairan warna yang berbeda dengan yang pertama, warnailah bentuk-bentuk geometris lainnya, lalu lakukan praktek seperti pada (5) tersebut di atas untuk setiap bentuk geometris yang dibuat.
- (7) Amatilah hasil yang telah dicapai (gambar 31).



Gambar 29. Sketsa bentuk-bentuk geometri



Gambar 30. Mengisi warna bentuk-bentuk geometri



Gambar 31. Bentuk-bentuk geometri berwarna

2.3. Ketrampilan dasar melukis cat air

Alat dan bahan yang dibutuhkan dalam peragaan ketrampilan dasar melukis cat air, yaitu:

- Kuas cat air yang dipersiapkan sebanyak 1 (set) yang terdiri atas beberapa ukuran, baik yang berujung bulat maupun datar, yaitu terdiri atas: 4 batang kuas Ø 4; 3 batang kuas Ø 8; dan 1 batang kuas pipih 1 inch
- Cat air dengan warna yang agak gelap, seperti: *blue marine*, *green forest*, atau lainnya, merk Pentel dalam bentuk tube dan adonan dalam palet.
- Kertas gambar 140 gram, A4.
- Palet cat air, 2 buah gelas tempat air bersih, spons halus atau kapas, dan kertas tissue halus.
- Peralatan lainnya yang dipersiapkan, adalah: pensil, penghapus, dan klip-board untuk kertas.

a) *Membuat Warna yang Rata pada Bidang Gambar*

Pembuatan gambar statis dan animasi pada bagian ini bertujuan untuk memperlihatkan teknik menghasilkan 'warna cat-air yang rata' pada bidang gambar. Menggunakan kuas 1" yang ujungnya datar dan kuas nomor 8, sedang cat air dengan warna yang agak gelap, seperti: *blue marine*, *green forest*, dan lainnya, merk Pentel dalam bentuk tube.

Naskah story board

- (1) Pertama-tama, buatlah sketsa bentuk segiempat-panjang pada bidang kertas gambar, dengan menggunakan pensil.
- (2) Pilihlah salahsatu warna yang agak gelap (umpamanya: *blue marine*, *green forest*, atau lainnya). Misalnya kita memilih warna *green forest* (hijau daun), agar nanti hasilnya lebih mudah dilihat dan diamati.

- (3) Campurkanlah warna cat-air tersebut dengan air, menggunakan kuas nomor 8, dan aduk sampai rata pada palet yang digunakan.
- (4) Ambillah dan basahilah ‘kuas pipih’ ukuran 1 inch yang akan digunakan, kemudian ambillah campuran cat warna yang telah dicampur pada palet, dengan menggunakan ‘kuas pipih’ tersebut.
- (5) Mulailah melakukan sapuan kuas pertama pada bidang kertas gambar, dari sudut kiri atas ke sudut kanan atas. Bila menggunakan tangan kidal, maka sapuan kuas dimulai dari kiri ke kanan.
- (6) Kemudian, ambil lagi campuran warna pada palet dengan kuas. Lakukan sapuan kuas yang kedua pada bagian bawah bekas sapuan pertama (sapuan kuas kedua ini harus tetap menyambung atau *over-lap* –saling tidih— dengan sapuan kuas pertama tadi)

Catatan-1 :

Bila hasil sapuan kuas pertama menghasilkan air cat warna pada kertas gambar tidak sepenuhnya mengalir dan menyatu (pada bagian bawah bidang gambar yang telah disapukan cat warna) dengan air cat warna sapuan kuas berikutnya, maka miringkan kertas gambar dengan mengangkat sisi/sudut kertas gambar, agar air warna sapuan kuas dapat mengalir ke bagian bawah bidang gambar. Jika menggunakan papan tatakan gambar, maka miringkanlah papan tatakan gambar dengan mengangkat salahsatu sisi papan tatakan gambar tersebut.

Catatan-2 :

Untuk meningkatkan kemungkinan menetes dan mengalirnya air cat warna ke bawah bidang gambar, sebaiknya dilakukan dengan cara memiringkan kertas gambar (tatakannya) dengan mengangkat salahsatu sisi/sudutnya. Namun bila cara seperti itu mengganggu dan menyulitkan kita bekerja, karena air cat warna mengalir dengan cepat ke bawah, maka kita dapat mempersiapkan spons/kapas/tissue basah di tangan untuk mengangkat atau menghilangkan air cat warna yang terlalu deras/banyak mengalir/menetes ke bawah, yaitu dengan mengangkatnya dengan spons/kapas/tissue basah tadi (spons/kapas/tissue dibasahi dengan air agar lembab).

- (7) Ambil lagi campuran cat-warna pada palet dengan menggunakan kuas, lalu lakukan sapuan kuas berikutnya secara tumpang tindih dengan sapuan kuas sebelumnya. pengulangan sapuan kuas ini, harus dilakukan sesegera mungkin (secepatnya). Usahakan aliran air campuran cat warna tetap mengalir ke bawah di bidang kertas gambar. *Tone* warna yang dihasilkan harus tetap diusahakan/ dipertahankan agar *tone* warnanya tetap sama dari setiap hasil sapuan kuas.

Catatan-3 :

Kita dapat menggunakan ujung datar ‘kuas pipih’, ketika memulai dan mengakhiri sapuan kuas, untuk menghasilkan sisi bidang gambar yang lurus dan rata.

Catatan-4 :

Bila kita menginginkan hasil dimana garis tepi sisi bidang rata dan terlihat rapi, maka sapukanlah kuas dengan tarikan yang agak perlahan dengan menggunakan ujung kuas yang rata sampai pada garis yang berpotongan pada segiempat panjang tersebut. Pada garis akhir tersebut, tariklah kuas ke arah bidang gambar.

Catatan-5 :

Bila sapuan kuas kita menghasilkan bidang yang terputus, segeralah menambahkan campuran air cat warna pada kuas, lalu secepatnya mengulangi sapuan kuas pada kertas secara tumpang-tindih dengan hasil sapuan kuas yang terakhir (lihat *catatan-7* di bawah).

Catatan-6: Berbagai macam merek cat air dan jenis kertas gambar yang beredar di pasaran, pada dasarnya memiliki karakteristik tersendiri. Merek tertentu dengan harga yang relatif agak mahal, biasanya (tapi tidak selalu), relatif agak memudahkan pekerjaan kita karena memiliki kualitas produk yang bagus dengan hasil yang konsisten.

Catatan-7:

Bila kita menggunakan kertas dengan ukuran yang lebih tebal (lebih berat), maka basahilah permukaan kertas dengan menyemprotkan air, lalu keringkan dengan menekan-nekan spons bersih untuk menghilangkan kelebihan air di permukaan kertas, sehingga kertas tersebut menjadi lembab, kemudian diangin-anginkan. Maka hasilnya adalah permukaan kertas akan lebih mudah menyerap cat warna yang kita kuaskan ke atas permukaannya.

- (8) *Ulangi langkah-langkah, seperti diatas, dalam melakukan sapuan kuas sampai pada garis sisi segiempat panjang paling bawah. Setiap melakukan sapuan kuas cat warna, usahakanlah mempertahankan tone warna tetap sama hasilnya sampai dengan sapuan terakhir.*
- (9) *Bilaslah kuas dengan air bersih setelah menggunakannya, lalu peraslah kuas itu untuk menghilangkan kelebihan air pada kuas, sampai agak kering tapi kuas masih tetap basah/lembab.*
- (10) Angkatlah secara perlahan dan hati-hati, sisa-sisa air cat warna yang masih menggenang (mengalir) pada bagian bawah bidang gambar, dengan menggunakan ujung kuas yang lembab tadi.
- (11) Bila hasil yang telah dicapai sudah membentuk segiempat (seperti sketsa yang kita buat pada awalnya) dengan warna yang rata, maka kita telah berhasil melakukannya. Namun bila mencapai hasil dengan warna yang tidak rata, maka sebaiknya mengulangi dan mencoba lagi, lagi dan lagi, sampai menghasilkan seperti yang kita inginkan.
- (12) Keringkanlah hasil gambar yang telah dicapai, dengan cara mengangin-anginkan di tempat yang teduh (tidak terkena matahari langsung).

Catatan-8:

Cobalah melakukan latihan seperti ini berulang kali, namun dengan warna dan intensitas yang berbeda, tentunya dengan cara yang tetap sama

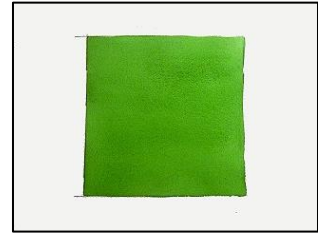
yaitu dengan sapuan kuas secara datar seperti di atas. Dengan melakukan latihan berulang kali (dengan warna dan intensitas yang berbeda) maka kita akan mengetahui dan mengenal bagaimana pengaruh/efek dari setiap warna yang kita gunakan, karena setiap warna memiliki karakter fisik tersendiri.



Gambar 32. Sapuan kuas pertama pada bidang kertas gambar, dari sudut kiri atas ke sudut kanan atas



Gambar 33. Sapuan kuas berikutnya secara tumpang tindih dengan sapuan kuas sebelumnya



Gambar 34. *tone* warna tetap sama hasilnya sampai dengan sapuan terakhir

b) Membuat Warna Bergradasi

Memperagakan cara/teknik menghasilkan *tone* warna cat-air yang bergradasi pada bidang gambar.

Alat dan Bahan yang disiapkan:

- Kuas 1 ½ " yang ujungnya datar dan kuas nomor 8.
- Cat air warna *Cobalt Blue* (merk Pentel atau merek lainnya)
- Kertas gambar 140 gram, A4.
- Gelas tempat air bersih, spons halus atau kapas, dan kertas tissue halus.

Naskah story board

- (1) Buatlah sketsa persegi atau persegi panjang di atas permukaan kertas, dengan menggunakan pensil.
- (2) Pilihlah warna gelap (dalam hal ini *Cobalt Blue*) dan campurkan dengan air pada salahsatu cekukan palet yang bersih dengan menggunakan kuas nomor 8. Usahakan campuran warnanya memiliki intensitas sedang (sekitar 30-50%) → intensitas warna I.
- (3) Pada cekukan palet lainnya, buat lagi campuran warna *Cobalt Blue*, namun dengan intensitas warna yang lebih rendah (airnya lebih banyak dari campuran warna pertama) → intensitas warna II.
- (4) Buat lagi campuran warna *Cobalt Blue* pada cekukan lainnya, dengan intensitas warna yang lebih rendah dari campuran warna kedua → intensitas warna III.

- (5) Isilah kuas (ambil campuran cat warna menggunakan kuas) dengan campuran cat warna yang lebih gelap, lalu mulailah membuat sapuan kuas pertama dari sudut kiri atas bidang sketsa persegi atau persegi panjang di atas permukaan kertas, lalu tarik kuas secara perlahan mengikuti garis lurus ke sudut kanan atas.
- (6) Bersihkan sisa noda warna pada kuas, dengan cara menyapukannya pada spons atau kertas tissue, lalu isi ulang kuas tadi dengan campuran warna yang lebih ringan (intensitas warna II)
- (7) Mulailah membuat sapuan kuas yang kedua secara tumpang tindih pada bagian bawah sapuan kuas sebelumnya.
- (8) Perhatikanlah bahwa sisi kiri sapuan kuas akan mengalirkan air cat warna bersama-sama dengan sapuan kuas di atasnya. Biarkanlah air cat warna tersebut mengalir ke bawah mengikuti gravitasinya.
- (9) Bersihkan kuas untuk menghilangkan noda warnanya, dengan menyapukannya pada spons atau kertas tissue basah, lalu isi ulang dengan campuran warna lebih ringan lagi (intensitas warna III).
- (10) Lakukan sapuan kuas berikutnya secara tumpang tindih dengan sapuan kuas seperti sebelumnya.
- (11) Bersihkan kuas dengan air, lalu celupkan kuas basah tadi ke dalam campuran yang lebih ringan lagi, lalu lakukan sapuan kuas berikutnya yang tumpang tindih dengan sapuan kuas sebelumnya.
- (12) lakukan lagi perlakuan yang sama seperti di atas, dimana sapuan kuas tetap dengan cara tumpang tindih dengan sapuan sebelumnya.
- (13) Bilas kuas yang kita gunakan dengan air jernih/bersih, lalu lakukan sapuan terakhir yang juga tetap tumpang tindih dengan sapuan kuas sebelumnya.
- (14) Peras air dari kuas untuk mengeringkannya (dengan menyapukan kuas pada spons halus atau tissue), sehingga kuas tersebut menjadi lembab. Lalu ambillah/angkatlah sisa-sisa air campuran cat (berupa manik-manik air cat warna) di bagian paling bawah bidang gambar, dengan menggunakan kuas yang lembab tadi.
- (15) Biarkan warna cat air mengendap dengan baik ke dalam kertas gambar, dengan cara diangin-anginkan. Warna yang tidak rata ataupun *tone* warna yang tidak bergradasi dapat diperbaiki/ disempurnakan dengan membuat sapuan kuas lembab untuk menghaluskan permukaannya, sebelum bidang gambar mengering.

Contoh hasil akhir latihan ini memperlihatkan motif tekstur kertas. Warna *Cobalt Blue* merupakan warna pigmen yang kasar dan berat yang dapat mengendap ke dalam permukaan kertas bertekstur.

Catatan-1 :

Jika hasil sapuan kuas yang dilakukan tidak mengalirkan air cat warna secara merata atau terpecah pada bidang kertas gambar, maka secepatnya

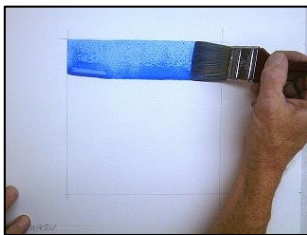
ambil lagi air cat warna dari palet dengan kuas dan ulangi sapuan kuas sesegera mungkin sebelum hasil sapuan sebelumnya mengering.

Catatan-2 :

Cobalah berlatih melakukan sapuan kuas dengan intensitas dan warna yang berbeda. Setiap warna memiliki karakteristik fisik tersendiri yang berpengaruh pada bagaimana campuran warna tersebut mengalir di atas kertas pada saat menyapukan kuas.

Catatan-3 :

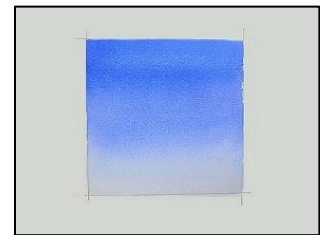
Coba juga mempraktekkan dengan melakukan transisi satu warna ke warna lainnya, untuk mengetahui efek multi-warna yang menarik.



Gambar 35. Sapuan kuas pertama pada bidang kertas gambar, dari sudut kiri atas ke sudut kanan atas



Gambar 36. Sapuan kuas berikutnya secara tumpang tindih dengan sapuan kuas sebelumnya



Gambar 37. Hasil yang dicapai dengan tone warna bergradasi

c) Efek Kesan Kaca dan Transparan

Memperagakan cara/teknik menciptakan ‘efek/kesan kaca dan transparan’ pada bidang gambar.

Alat dan Bahan yang disiapkan:

- Kertas gambar 140 gr, A4.
- 1 batang kuas pipih 1" yang ujungnya datar, 1 batang kuas pipih nomor 8 yang ujungnya datar, 2 batang kuas nomor 8, dan 2 batang kuas nomor 4.
- Sebuah hair-dryer.
- Warna yang dipilih adalah transparan dan semi-transparan, yaitu: *Cadmium Yellow Light, Cadmium Yellow Medium, Cadmium Orange, Cadmium Red Medium, Permanent Rose, Dioxazine Purple, Cobalt Blue, Ultramarine Blue and Sap Green.*
- Gelas tempat air bersih, spons halus atau kapas, dan kertas tissue halus.

Naskah story board

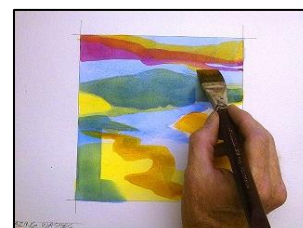
- (1) Buatlah sketsa bentuk persegi belah ketupat, lalu buatlah lagi sketsa improvisasi landscape (pemandangan) langit, gunung, sungai dan pepohonan, yang kira-kira mampu menggambarkan prinsip-prinsip efek kesan kaca bila dilakukan sapuan cat air.
- (2) Buatlah campuran warna cat air pada cekukan palet, yaitu untuk warna-warna: *Cadmium Yellow Light*, *Cadmium Yellow Medium*, *Cadmium Orange*, *Cadmium Red Medium*, *Permanent Rose*, *Dioxazine Purple*, *Cobalt Blue*, *Ultramarine Blue* dan *Sap Green*, dimana setiap warna tersebut dicampurkan pada setiap cekukan palet. Kuas yang digunakan nomor 8.
- (3) Ambillah kuas pipih 1" yang ujungnya datar dan isilah warna campuran dengan mencelupkan pada campuran warna *Cobalt Blue*, lalu gunakan untuk membuat sapuan yang menutupi area langit, pegunungan dan sungai. Kemudian ambillah dan basahilah kuas nomor 4 lalu sapukan pada sebagian bidang yang menggambarkan sungai, dimana hasilnya memberi kesan seperti air terjun.
- (4) Pada sapuan kuas berikutnya, ambillah dan isilah kuas yang masih bersih dengan campuran warna-warna yang cerah transparan sehingga nantinya memungkinkan kita untuk melihat bagaimana setiap sapuan kuas berikutnya mempengaruhi warna yang telah ada di bawahnya. Selain daripada itu, juga memungkinkan kita lebih bebas bermain dengan gaya melukis yang kita inginkan.
- (5) Ambillah dan isilah kuas pipih no. 8 yang ujungnya datar dengan warna *Permanent Rose* yang berwarna merah, lalu lakukan sapuan kuas pada area langit yang berwarna biru.
- (6) Bersihkan kuas pipih no. 8 yang ujungnya datar, lalu ambil atau celupkan sedikit pada campuran warna *Cadmium Yellow Light* lalu lakukan sapuan kuas secara tipis-tipis saja pada area pegunungan. Membilas sikat saya bercampur sapuan tipis dari *Kadmium Cahaya Kuning* dan mulai dicat daerah pegunungan.
- (7) Gunakan kuas pipih 1" yang ujungnya datar dan celupkan pada campuran warna *Ultramarine Blue* lalu celupkan lagi ke campuran warna *Cobalt Blue*, kemudian lakukan sapuan kuas pada area cakrawala gunung sehingga terlihat sisa latar belakang berwarna kuning yang lebih kecil.
- (8) Lakukan sapuan kuas pada beberapa bagian dengan warna yang berbeda yang saling berdekatan dan saling menutupi.



Gambar 38. Sapuan kuas pada area langit, pegunungan dan sungai



Gambar 39. Sapuan warna-warna yang cerah transparan: *Permanent Rose* dan *Cadmium Yellow Light*



Gambar 40. Sapuan warna-warna berbeda yang berdekatan dan saling menutupi

d) Teknik Media Kertas Basah

Teknik ini dilakukan dengan tujuan untuk menunjukkan hasil dari ‘teknik media kertas basah’.

Alat dan bahan yang digunakan: sprayer air, spons bersih, Kertas gambar 140 gr, cat air dan palet, pensil, kuas cat air no. 8 yang bulat dan pipih.

Warna cat air yang digunakan: *Cadmium Yellow Medium, Alizarin Crimson, Cerulean Blue, Burnt Sienna, Phthalocyanine Green, Hooker's Green Dark, Sap Green*, dan *Lamp Black*.

Naskah story board

- (1) Buatlah sketsa bentuk persegi empat pada bidang kertas, lalu semprotkan air pada hasil sketsa di permukaan bidang kertas. Gunakanlah spons basah/lembab yang bersih untuk mengangkat air yang berlebihan di permukaan kertas, dengan cara menekan-nekan spons tadi pada permukaan kertas secara lembut dan perlahan, agar air pada permukaan kertas menjadi rata.
- (2) Ulangi menekan-nekan permukaan kertas dengan spons secara halus dan perlahan, sampai kertas jenuh dan terasa lembab, dimana permukaannya akan terlihat mengkilap.
- (3) Bila permukaan kertas masih terlihat mengkilap, maka kertas tersebut masih terlalu basah. Peras spons dan ulangi melakukan menekan-nekan permukaan kertas dengan spons secara halus dan perlahan seperti di atas.
- (4) Dari mana kita memulai melukis?
Dalam praktek latihan membuat lukisan pada media kertas basah ini, akan lebih mudah membuatnya bila dilakukan sapuan kuas yang dimulai dari membuat latar belakangnya terlebih dahulu lalu mengisi sapuan kuas ke latar depan.
- (5) Buatlah terlebih dahulu pemandangan langit (terkesan seperti bentuk-bentuk awan di angkasa) dengan sapuan-sapuan kuas campuran warna *Cerulean Blue*, menggunakan kuas pipih.
- (6) Lalu gunakan kuas bulat dan cobalah gerakkan kuas secara memutar untuk menghasilkan beberapa bentuk awan yang menarik dengan sapuan teknik kaligrafi.
- (7) Lanjutkan dengan memperbaiki/menyempurnakan bentuk-bentuk yang mengesankan awan dan langit di angkasa, sampai terlihat bagus dan menarik.
- (8) Pertama kali membuat sapuan kuas akan terlihat campuran cat warna menyebar secara perlahan di atas permukaan kertas yang basah/lembab. Perhatikanlah dengan seksama campuran warna yang menyebar tersebut.
- (9) Ambillah campuran cat warna *Sap Green* dengan kuas lalu dengan cepat mengambil sedikit campuran *Cadmium Yellow Medium*, kemudian segeralah membuat sapuan kuas yang melebar untuk membuat bentuk-bentuk yang terkesan seperti semak belukar dan bebatuan, untuk bagian depan (latar depan) gambar lukisan yang kita buat. Perlu diperhatikan di sini bahwa sapuan kuas campuran cat untuk latar depan haruslah lebih tebal dan menyebar daripada sapuan kuas warna biru yang pertama (latar belakang lukisan).

Hal lain yang tidak kalah pentingnya untuk diperhatikan adalah kertas basah/lembab yang kita gunakan, lambat laun akan semakin mengering sehingga sapuan kuas campuran cat warna yang kita buat, penyebarannya juga semakin berkurang.

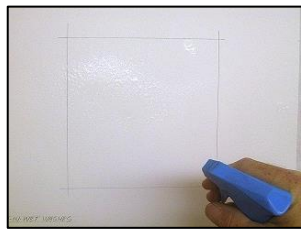
- (10) Campurkanlah warna *Phthalocyanine Green* dan *Alizarin Crimson* pada palet, untuk menghasilkan warna hijau keabu-abuan yang terkesan seperti warna pohon atau dedaunan, lalu mulailah membuat sapuan kuas yang bentuknya seperti pohon pinus di cakrawala, dengan menggunakan kuas nomor 8 yang bulat.
- (11) Tambahkan lagi beberapa (dua atau tiga) bentuk pohon pinus di cakrawala. Usahakan tidak terlalu berdekatan agar bentuknya terlihat jelas.
- (12) Setelah menambahkan bentuk-bentuk pohon pinus di cakrawala dengan berbagai intensitas warna, kemudian buatlah sapuan kuas campuran warna dengan intensitas warna yang agak gelap sebagai aksen pada bentuk-bentuk pohon pinus tadi, sehingga dapat memberi kesan seperti jauh dan dekat pohon-pohon tersebut.
- (13) Campurkanlah warna *Hooker's Green Dark* pada palet, untuk membuat warna hijau yang agak gelap, lalu buatlah sapuan kuas (menggunakan kuas bulat) untuk menyelesaikan atau mempertegas garis-garis bentuk pohon pinus.
- (14) Buat campuran warna *Lamp Black* pada palet, lalu campurkan dengan sedikit warna *Burnt Sienna*, untuk membuat warna abu-abu yang terang. Kemudian gunakanlah campuran warna tersebut untuk membuat bentuk-bentuk yang dapat mengesankan bebatuan dan semacamnya.
- (15) Biarkanlah beberapa bagian kertas yang masih tetap putih karena belum terkena sapuan kuas campuran cat warna, dengan demikian akan mempertegas terlihat kesan latar depan lukisan tersebut. Demikian halnya dengan warna-warna terang/hangat akan membantu secara bersama-sama memberikan kesan terhadap latar depan lukisan.
- (16) Pada tahapan ini, sebetulnya secara garis besarnya, hasil yang telah kita capai ini telah memperlihatkan lukisan pemandangan. Namun, agar lebih bagus/menarik dan dapat dikatakan sebagai 'lukisan' cat air yang sebenarnya, maka masih dibutuhkan beberapa aksen dan detail yang lebih 'menggigit' lagi.
- (17) Buatlah campuran warna *Alizarin Crimson* yang agak pekat pada palet, lalu tambahkan sedikit warna *Phthalocyanine Green* untuk menghasilkan intensitas warna yang agak gelap. Kemudian mulailah membuat/menambahkan bentuk-bentuk motif bunga di bagian latar depan lukisan.
- (18) Tambahkan juga beberapa titik berwarna merah yang agak menyebar, agar memberi 'kekuatan' kesan yang menyiratkan sebagai lukisan. Lalu buatlah sapuan kuas (menggunakan kuas nomor 8) dengan cara seperti layaknya mengangkat bentuk titik-titik warna merah tadi pada bagian tengahnya, sehingga warna merah tersebut agak menyebar bentuknya.
- (19) Ambillah kuas yang bersih (belum tercampur dengan warna) lalu basahilah/isilah dengan air bersih, kemudian jatuhkanlah beberapa tetes air di tengah-tengah bentuk-bentuk 'bunga' tadi dan biarkan warnanya menyebar dan berbaur dengan warna di sekitarnya.

Catatan:

- a. Satu hal yang penting diketahui dalam menggunakan teknik cat air pada media kertas basah/lembab, adalah kita tidak tahu persis kapan kita berhenti dan menyudahinya atau pada tahapan dimana kita akan berhenti melakukan sapuan

kuas untuk menambahkan bentuk-bentuk warna yang kita inginkan. Karena pada saat pertama kali melakukan sapuan kuas, kita tidak tahu persis secara detail, apa yang akan kita hasilkan nantinya. Kita hanya membuat sapuan kuas dengan berbagai warna, dimana campuran warna-warna tersebut akan menyebar, lalu kita tambahkan lagi dan menyebar lagi, lalu beberapa warna mungkin bercampur dan menyatu di atas permukaan kertas yang basah/lembab, sehingga menghasilkan bentuk-bentuk yang pada awalnya tidak diperkirakan/dibayangkan.

- b. Beberapa warna yang kita sapukan di atas permukaan kertas basah/lembab dapat saja menghasilkan warna yang terlihat seperti lumpur yang tidak bagus dipandang. Oleh karena itu, usahakanlah dengan hati-hati melakukan sapuan kuas warna.
- c. Menggunakan teknik cat air pada media kertas yang basah/lembab, sebetulnya tidak selalu tepat seperti perkiraan awal kita, sehingga dapat membuat kita sedikit frustrasi, namun selalu menarik untuk dilakukan karena selalu memunculkan berbagai tantangan yang membutuhkan penyelesaian dengan cara-cara tertentu. Hal ini disebabkan, pada saat kita membuat sapuan kuas campuran cat warna, selalu memunculkan berbagai kemungkinan ‘hipnotis’ dimana warnanya akan menyebar dan berbaur di atas permukaan kertas yang basah/lembab tersebut.



Gambar 41. Menyemprotkan air pada sketsa bentuk persegi empat.



Gambar 42. Membuat kesan seperti warna pohon atau dedaunan



Gambar 43. Hasil akhir

e) Efek Penggunaan Kuas yang agak Kering

Bertujuan untuk menunjukkan ‘efek penggunaan kuas yang agak kering’ yang dapat dihasilkan dalam praktek melukis cat air.

Praktek melukis dengan kuas yang agak kering ini bertujuan untuk mengetahui hasil akhir yang dapat diciptakan pada bidang kertas gambar.

Alat dan bahan yang digunakan: sprayer air, spons bersih, Kertas gambar 140 gr, cat air dan palet, pensil, kuas cat air 1 inch dan nomor 4 yang pipih, kuas nomor 4 dan 8 yang bulat.

Warna cat air yang digunakan: *Cadmium Yellow Medium*, *Cadmium Orange*, *Cadmium Red Medium*, *Alizarin Crimson*, *Cerulean Blue*, *Cobalt Blue*, *Ultramarine Blue*, *Hooker's Green Dark*, *Burnt Sienna*, and *Burnt Umber*.

Naskah story board

- (1) Pertama, buatlah sketsa gambar pemandangan (sesuai keinginan kita) dengan goresan yang tipis menggunakan pensil.
- (2) Campurkan warna *Cerulean Blue* dengan 'sedikit' air pada palet.
- (3) Dengan menggunakan kuas 1 inch yang pipih, buatlah sapuan kuas dengan menyeret dan mendorong kuas untuk membuat tekstur langit secara garis besarnya. Lalu sapukan kuas yang agak kering (lembab) dengan sedikit agak ditekan agar menghasilkan *tone* warna yang kita inginkan.
- (4) Campurkan warna *Hooker's Green Dark* dengan sedikit air pada palet, demikian juga warna *Alizarin Crimson* pada lobang palet yang lain.
- (5) Buatlah sapuan yang tipis dari *Hooker's Green Dark* dengan mencampurkan sedikit warna *Alizarin Crimson* agar berwarna abu-abu, dengan menggunakan kuas no. 8. Untuk membuat tampilan visual yang menyerupai sebuah danau, maka lakukan sapuan untuk membuat kesan latar belakang pada garis pohon di sekitar bidang yang direncanakan menggambarkan kesan visual yang menyerupai sebuah danau.
- (6) Lukislah daerah bidang bayangan pohon, dengan menggunakan sapuan campuran warna *dioxazine purple*, namun harus tetap mempertahankan bagian sisi luar gambar batang pohon terlihat kasar.
- (7) Sementara campuran warna *dioxazine purple* yang masih basah pada bidang kertas, segera tambahkanlah beberapa aksentuasi biru dengan warna campuran *cobalt blue*.
- (8) Usahakan sedapat mungkin tetap menjaga lapisan (melapisi) bidang kertas yang masih kering, selain daerah danau agar dapat dibuat beberapa kesan pantulan dan riak air.
- (9) Buatlah lekukan di bagian latar depan gambar, dengan menggunakan campuran warna *Burnt Sienna*, *Cobalt blue* dan *Hooker Green Dark*. Biarkanlah lapisan warna tersebut mengering dengan sendirinya.
- (10) Buatlah campuran warna biru basah dari pencampuran *Cobalt* dan *Ultramarine Blue*, lalu gunakan kuas yang pipih untuk membuat bayangan pada batang pohon. Buatlah sapuan warna biru dengan tekanan yang berbeda-beda, dimana kuas pipih tersebut dibaringkan bagian pipihnya di atas kertas sewaktu melakukan sapuan kuas. Sehingga dapat menghasilkan bayangan dan tekstur pada batang pohon.
- (11) Setelah menyelesaikan lukisan batang pohon besar tersebut, selanjutnya gambarkanlah kelompok dedaunan pada sisi bagian pinggiran kertas, dengan menggunakan warna-warna terang, seperti warna *Cadmium; yellow medium*, *orange*, dan *red medium*. Untuk membuat kumpulan dedaunan tersebut terlihat rapi, gunakanlah kuas no. 4 yang pipih.
- (12) Setelah menyelesaikan sapuan berbagai warna pada bidang kertas gambar, selanjutnya tambahkan sapuan tipis warna *orange* sebagai pantulan

bayangan pohon di air danau pada bagian latar belakang. Lalu diikuti dengan sapuan warna murni dari *Cadmium yellow medium* di bagian bawah pohon. Kemudian lakukan sapuan kuas dengan cepat dengan warna abu-abu kebiruan gelap dari pencampuran warna *Cobalt blue* dan *Burnt* yang agak banyak, untuk menghasilkan beberapa aksan gelap pada batang pohon besar.

- (13) Kita dapat saja memanfaatkan menggunakan kuas no. 8 untuk menghasilkan penyebaran warna dengan cara memutar kuas tersebut, sehingga kita dapat menciptakan kesan tekstur daun
- (14) Kita dapat pula membuat kesan air di danau menjadi coklat kehijauan, dengan menggunakan campuran warna *Hooker's Green Dark* dan *Burnt Umber* sehingga warna yang dihasilkan tampak lebih memuaskan.
- (15) Kita dapat pula membuat efek yang lainnya, seperti umpamanya membuat garis yang sejajar dengan horizon, dengan menggunakan kuas pipih no. 4 yang agak basah. Pada saat melakukan sapuan kuas pada bagian di seberang danau, maka lakukanlah dengan tekanan bervariasi sehingga dapat menciptakan kesan 'gemerlap' pada air.
- (16) Dengan menggunakan campuran warna *Hooker's Green Dark*, jentikkalah kuas atau contrentangkan kuas secara perlahan untuk membuat beberapa kesan rumput pada bagian latar depan lukisan. Demikian juga daerah di bawah pohon, buatlah beberapa kesan yang menggambarkan rumput, dengan warna yang sama.
- (17) Lalu buatlah kesan rawa-rawa di bagian daerah pinggir danau dengan menambahkan beberapa garis-garis tipis yang tampak terkesan seperti tanaman rawa.
- (18) Sekarang, warna biru di langit tampak sedikit terlalu ringan. Maka tambahkan sedikit campuran warna *Cerulean Blue*, agar terlihat sedikit lebih gelap. Bila perlu lebih digelapkan lagi warna birunya, dengan menambahkan campuran warna *Cerulean Blue* secara berulang.
- (19) Dengan menggunakan kuas yang sama (berisi campuran warna biru), tambahkanlah sapuan kuas pada daerah danau, agar terkesan seperti pantulan warna langit di danau. Amatilah hasil akhir yang telah dicapai.

Catatan:

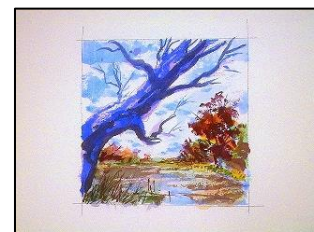
Jika kuas yang kita gunakan terlalu basah dengan campuran warna (terlalu banyak campuran warna pada kuas), maka kita dapat menyesuaikan kekeringannya (sejumlah campuran warna yang kita butuhkan pada kuas), dengan cara meletakkan kuas tersebut secara mendatar pada sehelai kertas tissue atau spons basah.



Gambar 44. Sketsa pemandangan.



Gambar 45. Sapuan tipis menggambarkan danau dan pohon

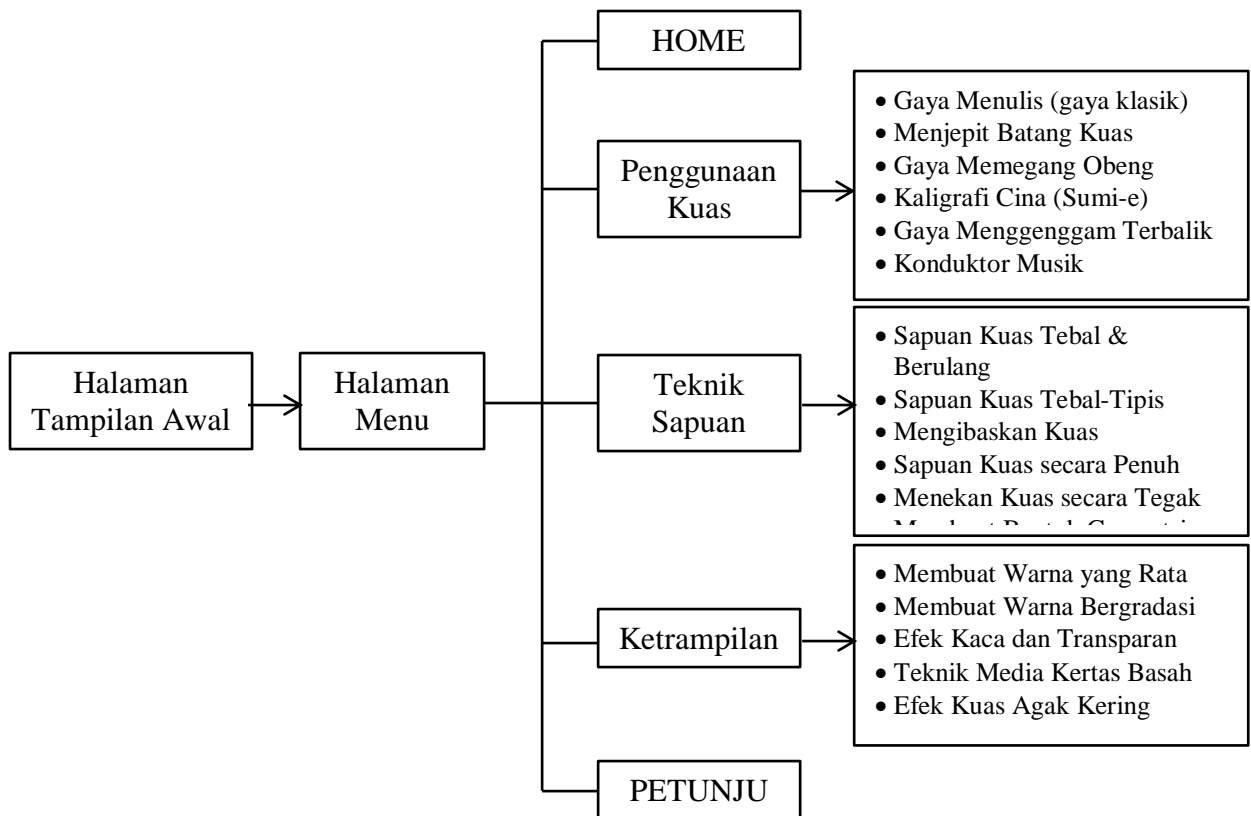


Gambar 46. Hasil akhir

3. **Halaman antar-muka (interface)**, sebagai halaman awal/pembuka, untuk mengakses basis data yang dibutuhkan oleh ‘pengguna’, terdiri atas: halaman tampilan awal dan halaman menu. Halaman awal sebagai halaman pembuka untuk masuk ke halaman menu, yang berisi: Home, Penggunaan Kuas, Teknik Sapuan, Ketrampilan, dan Petunjuk. Setiap menu terdiri atas beberapa sub-menu.

a) Flow-chart

Sebelum merancang halaman tampilan depan, halaman menu, dan sub menu lainnya, terlebih dahulu dibuat ‘pemetaan’ terhadap konten yang akan diisikan, berupa flow-chart, sebagai berikut:



Gambar 47. Skema Fow chart.

b) Halaman Tampilan Awal, sebagai halaman pembuka awal bagi pengguna untuk masuk ke halaman menu.



Gambar 48. Halaman Tampilan Awal

- c) **Halaman Menu**, sekaligus merupakan ‘home’ sebagai halaman untuk dapat memasuki menu-menu yang akan dibuka oleh pengguna, sebagai berikut.



Gambar 49. Halaman menu (home)

- d) **Sub menu**, terdiri atas sub menu:

- (1) Home
- (2) Penggunaan Kuas



Gambar 50. Halaman sub-menu: Penggunaan Kuas

(3) Teknik Sapuan



Gambar 51. Halaman sub-menu: Teknik Sapuan

(4) Ketrampilan



Gambar 52. Halaman sub-menu: Kerampilan

(5) Petunjuk



Gambar 53. Halaman sub-menu: Petunjuk

4. Perekaman hasil dalam media DVD.

Seluruh hasil yang telah diperoleh dari setiap tahapan tersebut di atas direkam ke dalam media DVD (terlampir sebuah rekaman DVD “Media Pembelajaran Seni Lukis Teknik Cat Air”). Dengan adanya hasil rekaman ini, maka pengguna yang akan memanfaatkannya dapat meng-akses data base dengan cara meng-klik pada ‘aplication’ program software system dari Adobe Flash yang terdapat di dalam rekaman tersebut.



Gambar 54. Desain grafis Cover DVD.

BAB 6.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Beberapa kesimpulan sementara yang dapat dikemukakan di sini, yaitu:

- 1) Dalam perancangan media pembelajaran ini, sebagai data awal dibutuhkan naskah materi ajar secara lengkap. Selain itu, seorang perancang/desainer (yang akan membuatnya) harus mengetahui dan memahami seluruh materi ajar secara komprehensif, untuk selanjutnya digunakan sebagai bahan dasar membuat naskah *story board*.
- 2) Dalam melakukan peragaan teknik melukis cat air sesuai alur naskah story board, terdapat hal-hal penting yang belum dituliskan dalam naskah, sehingga perlu mencatat hal-hal penting tersebut untuk melengkapi/ menyempurnakan keterangan penjelasan pada bagian-bagian tertentu.
- 3) Dalam proses perancangan media pembelajaran ini, dibutuhkan kerja sama antar disiplin yang sinergis antar beberapa disiplin ilmu, minimal disiplin ilmu: kependidikan, desain, seni lukis, dan teknologi informasi (komputer), agar dapat menghasilkan media pembelajaran secara optimal.
- 4) Dibutuhkan waktu yang cukup memadai untuk dapat membuat/merancang media pembelajaran seperti ini, secara menyeluruh.

2. Saran

Mengacu pada kesimpulan sementara di atas, maka beberapa saran yang dapat dikemukakan di sini, yaitu:

- 1) Sebaiknya, penelitian/perancangan ini dilakukan secara bersama-sama oleh beberapa keahlian disiplin ilmu, dalam hal ini minimal keahlian di bidang: desain, seni lukis, kependidikan, dan teknologi informasi (komputer). Namun dalam proses perancangannya harus dilakukan secara simultan, sinergis, dan berkelanjutan, dimana setiap disiplin ilmu harus saling mendukung satu sama lainnya.
- 2) Untuk mencapai hasil yang optimal dan konprehensif, sebaiknya penelitian/perancangan ini dilakukan dalam beberapa tahapan penelitian dengan jangka waktu yang relatif cukup untuk membuat beberapa bagian penting, terutama pada tahapan evaluasi dan penyempurnaan akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Bear, Betsy, 2005. *The Greatlander Fairbanks*, (artikel). Alaska: Trading Store.
- Bear, Betsy, 2012. *The Devil's in the (Printing) Details*. Alaska: Trading Store.
- Bukovnik, Gary, 1990. *Flowers: Gary Bukovnik Watercolors & Monotype*. Washington, DC: Smithsonian Institution.
- Bukovnik, Gary, 2005. *Gary Bukovnik Watercolors*. Washington, DC: Smithsonian Institution.
- Conley, Greg, 2002. www.watercolorpainting.com
- Cross, Nigel, 1984. *Development in Design Methodology*. New York: John Wiley & Sons, New York.
- Heryanto, Mas Fredy, 2009. *Mengenai Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat*. Yogyakarta: Warna Mediasindo.
- Jogiyanto, HM., 2003. *Analisis & Disain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta.
- Jones, J. Christopher, 1978. *Design Methods: Seeds of Human Futures*. London: John Wiley & Sons Ltd.
- Malunio, et al., 2012. *How to Approach Watercolor Painting As a Beginner*. <http://www.wikihow.com/Approach-Watercolor-Painting-As-a-Beginner>
- Moyer, Linda L., 1995. *Make Your Watercolors Look Professional*. Cincinnati, Ohio: North Light Books. pp. 73-75.
- Nugroho, Adi, 2004. *Konsep Pengembangan Sistem Basis Data*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Said, Abdul Azis, 2006. *Dasar Desain Dwimatra*. Makassar: Badan Penerbit UNM Makassar.
- Syaefuddin, Udin, (2009). *Inovasi Pendidikan*. Bandung : Alfabeta, Bandung.
- Stevens, Linda L., 1995. *How To Create Light with Layers*. Cincinnati, Ohio: North Light Books. pp. 73-75.
- Suwandi, Sarwiji, 2004. dalam *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* No. 048 tahun ke-10, Mei 2004 hlm. 408-426).
- Suwondo, Endo, 2006a. *Gong*, Edisi 85/VIII/2006a, Halaman 28-29.
- Zainuddin, Imam Buchori, 1995. *Penelitian Dalam Seni*. Makalah, FSRD ITB Bandung.

L A M P I R A N

1) INSTRUMEN

1.1. Alat dan bahan untuk peragaan ‘melukis cat air’, terdiri atas:

a) Kuas cat air

Kuas cat air yang dipersiapkan sebanyak 1 (set) terdiri atas: 1 batang kuas Ø 4; 1 batang kuas Ø 8; dan 1 batang kuas pipih 1 inch.

b) Cat air

Cat air yang dipersiapkan adalah: 1 set cat air berbentuk tube dan 1 set cat air dalam bentuk pasta warna berbentuk kotak-kotak atau lingkaran palet.

c) *Palet cat air*, berbentuk piring berwarna putih, untuk mewadahi campuran cat-air (*watercolors*) bentuk tube.

d) *Kertas*, sebagai media melukis. Media kertas untuk melukis cat-air adalah kertas gambar 140 gr, ukuran A3.

e) *Gelas dan Air Bersih*, yaitu 2 buah gelas atau wadah untuk tempat air dingin yang bening dan bersih. Satu wadah air untuk digunakan mencampur warna cat-air dengan kuas lukis, dan satu wadah air lainnya untuk membersihkan kuas lukis setelah digunakan.

f) *Peralatan lainnya yang dipersiapkan*, terdiri atas: pensil, penghapus, beberapa lembar tissue, kain lap tangan atau tissue kasar, dan klip-board untuk kertas.

1.2. Alat perekam data awal/mentah berupa foto dan video, terdiri atas:

a) Kamera fotografi, untuk menghasilkan data/file gambar statis berupa foto.

b) *Handycam*, untuk memperoleh data/file gambar animasi berupa video.

1.3. Alat penyimpanan data/file, yaitu: *Flashdisk* dan *externalHD*

1.4. Alat proses merancang media, yaitu berupa *Laptop*, dengan berbagai software program yang dibutuhkan antara lain: Microsoft Word 2010, Adobe Photoshop CS6, CorelDraw X4, dan Adobe Flash CS6.

2) PERSONALIA

2.1. Ketua Pelaksana/Peneliti

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Drs. Abdul Azis Said, M.Sn.
b. Jenis Kelamin : Laki-laki
c. Tempat dan Tanggal Lahir : Sengkang, 04 Nopember 1958.
d. Pangkat/Golongan : Penata Kepala, IV/a.
e. N I P / NIDN : 19581104 199003 1003
f. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
g. Program Studi/Fakultas : Desain Komunikasi Visual/FSD UNM
h. Bidang Keahlian : Desain
j. Mata Kuliah yang Diampu : Nirmana Dwimatra, Nirmana Trimatra, Ilustrasi, dan Metodologi Desain.

k. Pengalaman dalam Penelitian:

No.	Judul Penelitian	Kedudukan	Sumber Dana
1.	Desain Kemasan “Bagea Sagu” Lutra	Ketua	Pemkab Luwu Utara, 2011
2.			
3.			

Makassar, 15Oktober2015
Ketua Penelitian,



Drs. Abdul Azis Said, M.Sn.
NIP.19581104 199003 1003

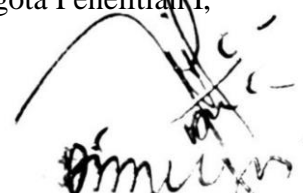
2.2. Anggota Peneliti-I

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Dian Cahyadi, S.Ds., M.Ds.
b. Jenis Kelamin : Laki-laki
c. Tempat dan Tanggal Lahir : Pare-pare, 18 Mei 1977
d. Pangkat/Golongan : Ahli Madya, III/c
e. N I P / NIDN : 19770518 200812 1 001 / 0018057704
f. Jabatan Fungsional : Penata
g. Program Studi/Fakultas : DKV/FSD UNM
h. Bidang Keahlian : Desain
i. Pendidikan Tertinggi : S-2
j. Mata Kuliah yang Diampu : Metodologi Desain, Animasi, dan Desain Komunikasi Visual.

k. Pengalaman dalam Penelitian:

No.	Judul Penelitian	Kedudukan	Sumber Dana
1.	Kajian Desain: Menakar Desain Gaya Hidup Masyarakat Kota Makassar	Ketua	PNBP UNM, 2011
2.	Perancangan Desain Box bagi Pa'gandeng Gadde	Ketua	PNBP UNM, 2012

Makassar, 15 Oktober 2015
Anggota Penelitian I,



Dian Cahyadi, S.Ds., M.Ds.
NIP 19770518 200812 1 001

2.3. Anggota Peneliti-2

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Nurabadiansyah, S.Pd., M.Sn.
b. Jenis Kelamin : Laki-laki
c. Tempat dan Tanggal Lahir : Pare-pare, 05 Januari 1981
d. Pangkat/Golongan : Asisten Ahli Madya, III/b
e. N I P / NIDN : 1981 05162 014041001
f. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli Madya
g. Program Studi/Fakultas : DKV/FSD UNM
h. Bidang Keahlian : Desain
i. Pendidikan Tertinggi : S-2
j. Mata Kuliah yang Diampu : Animasi dan
Desain Komunikasi Visual.

j. Pengalaman dalam Penelitian:

No.	Judul Penelitian	Kedudukan	Sumber Dana
-----	------------------	-----------	-------------

Makassar, 15 Oktober 2015
Anggota Penelitian II,

[Signature]

Nurabdiansyah, S.Pd., M.Sn.
NIP 198105162 01404 1 001

2.4. Mahasiswa-1


a. Nama : Rahmat Rifai Abdillah
b. NIM : 1286141019
c. Program Studi : Desain Komunikasi Visual
d. Jenis Kelamin : Laki-laki
e. Tugas dalam Kegiatan Penelitian ini : 1. Mengumpulkan data
2. Editing foto/video.
f. Alamat Rumah : BTN Manggarupi Permai, Blok B7/4 G - Gowa
g. Nomor Telepon / HP : 082343432072

Mengetahui:
Ketua Prodi Prodi DKV,



Dr. Dian Cahyadi, M.Ds.
NIP 19770518 200812 1 001

Makassar, 15 Oktober 2015
Yang bersangkutan,




Rahmat Rifai Abdillah
NIM 1286140018

2.5. Mahasiswa-2


a. Nama : Hilda Jayanti
b. NIM : 1381040020
c. Program Studi : Desain Komunikasi Visual
d. Jenis Kelamin : Perempuan
e. Tugas dalam Kegiatan Penelitian ini : 1. Praktek/peraga Melukis
2. mengumpulkan data.
f. Alamat Rumah : Jl. Dg. Tata III/2c, Makassar 90224
g. Nomor Telepon / HP : 081347459450

Mengetahui:
Ketua Prodi Pend. Seni Rupa,



Dr. Abd. Aziz Ahmad, M.Pd.
NIP 19770518 200812 1 001

Makassar, 15 Oktober 2015
Yang bersangkutan,



Hilda Jayanti
NIM 1381040020

2.6. Mahasiswa-3

- a. Nama Mahasiswa : Rabiatul Adawia
b. N I M : 1386141020
c. Jenis Kelamin : Perempuan
d. Alamat/Nomor Tlp/HP : BTN Tabaria blok A1 No.16 Makassar
e. Tugas dalam Kegiatan Penelitian ini : 1. Mengumpulkan data
2. Editing foto/video.
g. Nomor Telepon / HP : 085350280246


Mengetahui:

Ketua Prodi DKV,


Drs. Dian Cahyadi, M.Ds.
NIP 19770518 200812 1 001

Makassar, 15 Oktober 2015

Yang bersangkutan,


Rabiatul Adawia
NIM 1386141020

2.7. Mahasiswa-4

- a. Nama Mahasiswa : Fajar Aswan
b. N I M : 1386141034
c. Jenis Kelamin : Laki- Laki
d. Alamat/Nomor Tlp/HP : Jl. Sunu II No.3D Makassar
e. Tugas dalam Kegiatan Penelitian ini : 1. Mengumpulkan data
2. Editing foto/video.
g. Nomor Telepon / HP : 089660968737

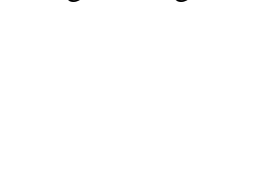
Mengetahui:

Ketua Prodi DKV,


Drs. Dian Cahyadi, M.Ds.
NIP 19770518 200812 1 001

Makassar, 15 Oktober 2015

Yang bersangkutan,


Fajar Aswan
NIM 1386141034

3) PUBLIKASI

Artikel yang dimuat dalam jurnal “TANTRA”, dengan judul: ‘Dasar-dasarMelukis CatAir’, pada penerbitan edisi Volume 3 Nomor 1, bulan Nopember 2015.



Gambar 55. Cover depan Jurnal TANTRA

4) SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN PNBP



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)
LEMBAGA PENELITIAN**

Menara Pinisi UNM Lt. 10 Jalan A. Pangerang Pettarani, Makassar
Telepon: 869834 - 869854 - 860468 Fax. 868794 - 868879
Laman: www.unm.ac.id Email: lemlitunm@yahoo.co.id

* Puslit Kependudukan dan Lingkungan Hidup
* Puslit Pemberdayaan Perempuan
* Puslit Budaya dan Seni Etnik Sulawesi

* Puslit Makanan Tradisional, Gizi dan Kesehatan
* Puslit Pengembangan Ilmu Pendidikan
* Puslit Pemuda dan Olah Raga

**SURAT PERJANJIAN
PELAKSANAAN PENELITIAN PNBP FSD UNM
NOMOR :652/UN36.9/PL/2015**

Pada hari ini Rabu tanggal Tiga Belas bulan Mei tahun Dua Ribu Lima Belas, kami yang bertanda tangan di bawah ini:

- | | |
|------------------------------|--|
| 1 Prof. Dr. H. Jufri, M.Pd | : Ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar dalam hal ini bertindak atas nama Perguruan Tinggi Universitas Negeri Makassar, selanjutnya disebut PIHAK PERTAMA . |
| 2 Dr. Karta Jayadi, M.Sn | : Dekan FSD Universitas Negeri Makassar dalam hal ini bertindak sebagai Ketua Proyek Pelaksanaan Penelitian PNBP FSD Universitas Negeri Makassar, selanjutnya disebut PIHAK KEDUA . |
| 3 Drs. Abdul Azis Said, M.Sn | : Dosen FSD Universitas Negeri Makassar dalam hal ini bertindak sebagai Ketua Pelaksana Penelitian PNBP FSD Universitas Negeri Makassar, selanjutnya disebut PIHAK KETIGA . |

Ketiga belah pihak secara bersama-sama bersepakat mengikatkan diri dalam suatu perjanjian pelaksanaan penelitian dengan ketentuan dan syarat-syarat yang diatur dalam pasal-pasal berikut:

Pasal 1

PIHAK PERTAMA memberi tugas kepada **PIHAK KEDUA**, dan **PIHAK KEDUA** menerima tugas tersebut untuk mengkoordinir pelaksanaan tugas penelitian dan **PIHAK KETIGA** melaksanakan Penelitian dengan judul:

Perancangan Media Pembelajaran Seni Lukis Teknik Cat Air

Pasal 2

- (1) **PIHAK KEDUA** memberikan dana penelitian sebagaimana dimaksud pada pasal 1 sebesar **Rp.8,000,000,-(Delapan juta rupiah)** sesuai Surat Keputusan Rektor Universitas Negeri Makassar Nomor: 1498/UN36/PL/2015 tanggal 5 Mei 2015 yang dibebankan kepada DIPA Universitas Negeri Makassar Nomor: SP DIPA-042.04.2.400104/2015, tanggal 15 April 2015.

- (2) Pembayaran biaya penelitian akan dibayarkan secara bertahap ke rekening **PIHAK KETIGA** dengan ketentuan sebagai berikut:
- a) Pembayaran Tahap Pertama sebesar **70%** dari total bantuan dana kegiatan yaitu $70\% \times \text{Rp.8,000,000,-} = \text{Rp.5,600,000,-}$ (*Lima juta enam ratus ribu rupiah*) setelah surat perjanjian pelaksanaan penelitian ini ditandatangani oleh kedua belah pihak.
 - b) Pembayaran Tahap Kedua/Terakhir sebesar **30%** dari total bantuan dana kegiatan yaitu $30\% \times \text{Rp.8,000,000,-} = \text{Rp.2,400,000,-}$ (*Dua juta empat ratus ribu rupiah*) setelah menyerahkan Laporan Lengkap Penelitian ke Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar

Pasal 3

- (1) Dana kegiatan pelaksanaan penelitian PNBP FSD UNM sebagaimana di maksud pada pasal 2 ayat (1,2) dibayarkan kepada **PIHAK KETIGA**:

Nama pada Rekening : ABDUL AZIS SAID

Nomor Rekening/Bank : 0225-01-054360-50-7 (Bank BRI)

- (2) **PIHAK PERTAMA** tidak bertanggungjawab atas keterlambatan dan/atau tidak terbayarnya sejumlah dana sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 ayat (1) yang disebabkan karena kesalahan **PIHAK KETIGA** dalam menyampaikan data peneliti, nama bank, nomor rekening, dan persyaratan lainnya yang tidak sesuai dengan ketentuan.
- (3) **PIHAK PERTAMA** berkewajiban mengorganisir dan memfasilitasi:
Seminar penelitian, sesuai fungsi dan peran Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar.

Pasal 4

- (1) Penelitian ini dilaksanakan selama 7 bulan (Mei s.d. 13 Nopember 2015), terhitung dari tanggal yang tercantum dalam surat perjanjian pelaksanaan penelitian.
- (2) Apabila **PIHAK KETIGA** karena satu dan lain hal bermaksud mengubah pelaksanaan lokasi/jangka waktu yang telah disepakati dalam perjanjian ini maka **PIHAK KETIGA** harus mengajukan permohonan tersebut kepada **PIHAK PERTAMA**.
- (3) Perubahan pelaksanaan penelitian hanya dibenarkan apabila telah mendapat persetujuan lebih dahulu dari **PIHAK PERTAMA**.
- (4) Apabila batas waktu penelitian telah habis sedangkan **PIHAK KETIGA** belum menyerahkan hasil pekerjaan seluruhnya kepada **PIHAK PERTAMA**, maka **PIHAK KETIGA** dikenakan denda sebesar 1‰ (satu permil) setiap hari keterlambatan dihitung dari tanggal jatuh tempo yang ditetapkan dan atau maksimal 5% (lima persen) dari jumlah nilai keseluruhan.
- (5) Apabila **PIHAK KETIGA** tidak dapat memenuhi pekerjaan pelaksanaan tugas penelitian ini sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian sebagaimana yang dimaksud ayat 1 tersebut maka **PIHAK KETIGA** wajib mengembalikan kepada **PIHAK KEDUA** dana penelitian yang diterimanya, untuk selanjutnya disetor ke Kas Negara.

Pasal 5

PIHAK KETIGA berkewajiban untuk:

- (1) Menjamin bahwa judul penelitian sebagaimana disebut pada pasal 1 bukan plagiat atau duplikasi penelitian. Jika ternyata bahwa penelitian yang dilakukan adalah plagiat atau duplikasi dan/atau diperoleh indikasi ketidak jujur dan itikat yang kurang baik yang tidak sesuai dengan kaidah ilmiah, maka penelitian tersebut dinyatakan batal, dan **PIHAK KETIGA** berkewajiban mengembalikan semua dana yang telah diterima dari **PIHAK KEDUA**, untuk selanjutnya disetor ke Kas Negara. Di samping itu akan di proses sesuai ketentuan perundang-undangan yang berlaku.
- (2) Menyampaikan laporan akhir hasil penelitian kepada **PIHAK PERTAMA** sebanyak 3 (tiga) eksemplar bersama dengan artikel Ilmiah dan luaran lainnya sesuai Standar Penulisan Karya Ilmiah yang Terakreditasi dan 1 (satu) buah *soft copy*nya.
- (3) Melaporkan *logbook* dan memaparkan hasil/luaran penelitian pada seminar/workshop penelitian.

Pasal 6

Laporan hasil akhir penelitian yang tersebut pada pasal 5 harus memenuhi ketentuan sebagai berikut:

- a. Bentuk/ukuran kertas kuarto.
- b. Warna sampul Coklat Tua dan Cetak Punggung.
- c. Di bawah bagian kulit sampul ditulis:

Di biyai oleh
DIPA Universitas Negeri Makassar
Nomor: SP DIPA-042.04.2.400104/2015, tanggal 15 April 2015.
Sesuai Surat Keputusan Rektor Universitas Negeri Makassar
Nomor: 1498/UN36/PL/2015 tanggal 5 Mei 2015

Pasal 7

Hal-hal dan/atau segala sesuatu yang berkenaan dengan kewajiban pajak berupa:

1. Pembelian barang dan jasa PPN 10% PPh 22, 1,5%
2. Belanja honorarium PPh Pasal 21:
 - a. 5% bagi yang memiliki NPWP untuk golongan III, dan 6% bagi yang tidak memiliki NPWP.
 - b. Untuk golongan IV sebesar 15%.
3. Dan Pajak – Pajak lain sesuai ketentuan yang berlaku.
4. Pajak-pajak tersebut dibayarkan oleh **PIHAK KETIGA** ke Kas Negara sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Pasal 8

- (1) Hak Kekayaan Intelektual yang dihasilkan dari pelaksanaan program Penelitian tersebut diatur dan dikelola sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.
- (2) Hasil Penugasan Penelitian berupa peralatan dan/atau alat yang dibeli dari kegiatan penelitian ini adalah milik negara yang dapat dihibahkan kepada Lembaga lain melalui Surat Keterangan Hibah.

Pasal 9

- (1) Apabila terjadi perselisihan antara ketiga belah pihak dalam pelaksanaan perjanjian ini akan dilakukan penyelesaian secara musyawarah dan memilih pengadilan negeri apabila tidak tercapai penyelesaian secara musyawarah.
- (2) Hal-hal yang belum diatur dalam perjanjian ini diatur kemudian oleh ketiga belah pihak secara musyawarah.

Pasal 10

Surat perjanjian pelaksanaan penelitian ini dibuat rangkap 4 (empat), dua diantaranya bermaterai cukup sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan biaya materainya dibebankan kepada **PIHAK KETIGA**.


PIHAK PERTAMA
Ketua Lembaga Penelitian UNM,


Prof. Dr. H. Jufri, M.Pd
NIP. 19591231 198503 1 016

PIHAK KEDUA
Dekan FSD UNM,


Dr. Harta Jayadi, M.Sn
NIP. 19650708 198903 1 002

PIHAK KETIGA
Ketua Peneliti,


Drs. Abdul Azis Said, M.Sn
NIP. 19581104 199003 1 003